Guida VIDEO GIOCHI

8
FEBBRAIO
L. 4.000

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

INSERTO
Console
Atari • Nec • Sega • Nintendo

- ANTEPRIMA: DRAGONS BREATH • SHERMAN M4 •
- LARGO AI WARGAME! • INSERT COIN • CREATION •
- EUROPEAN TRADE SHOW • BIT MEDICUS •
- HITS: SHADOW OF THE BEAST • BATMAN • STUNT CARS •



GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

l'AGENZIA

SEGA®



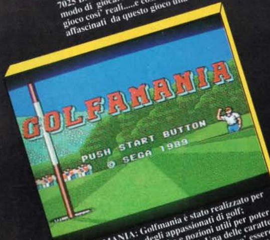
Master System
PRESENTA
le ultime novità



7025 BASKETBALL NIGHTMARE: Un nuovo modo di giocare a basket! Ha azioni, grafica e gioco cosi' reali.....e cosi' diversi.....che vi sentirete affascinati da questo gioco una volta provato!



7026 WONDERBOY III: Siete stati trasformati in lucertola da un potente e temibile drago. Dovrete distruggere 5 draghi per poter conquistare la spada di Salamander. Solo questa spada potrà farvi ritornare un essere umano.



7502 GOLFMANIA: Golfmania è stato realizzato per soddisfare le esigenze degli appassionati di golf; insegnandovi tutte le tecniche e nozioni utili per poter giocare come dei veri professionisti. Una delle caratteristiche principali di questa cassetta è che il gioco puo' essere salvato nel punto in cui si lascia ed essere ripreso dal giocatore quando vuole senza aver perso punti o nozioni apprese.

NOVITA' IN ARRIVO:

- 5140 WORLD GAMES
- 7034 ASSAULT CITY
- 27007 SCAMBLE SPIRIT
- 9004 GOLDEN AXE
- 7029 DYNAMITE DUX
- 7030 DEAD ANGLE
- 7033 BATTLE AUT RUN
- 7032 PSYO FOX
- 5501 PENGUIN LAND

chiedi il catalogo gratis

ENTRA ANCHE TU IN UN TEAM VINCENTE!

GRANDE CONCORSO

GIOCA CON ZENGA AI MONDIALI 1990!

AUT. MIN. CONC.

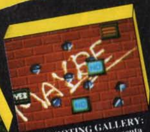
Chiedi le informazioni al tuo negoziante!



giochi con pistola



7015 RAMBO 3: I nemici tengono in ostaggio il Generale. Rambo è l'unico che può salvarlo e riportarlo a casa!



5072 SHOOTING GALLERY: Hai bisogno di una vista acuta e di una mano ferma per vincere 4 diversi livelli con bersagli in movimento.



5074 GANGSTER TOWN: Siamo negli anni '20 e stai lavorando come agente dell'FBI, stai inseguendo una banda di gangster. Sii veloce a sparare.



5106 RESCUE MISSION: Le tue truppe sono intrappolate dietro le linee nemiche. Una squadra di salvataggio sta per entrare in azione... e tu devi "coprirli".





3081 PISTOLA LASER + 1 CASSETTA: Una pistola laser che ti permetterà di colpire, senza pericolo, lo schermo del televisore. Completa di mirino per un tiro preciso e di un morbido grilletto... così tutti i bersagli saranno "colpiti".

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano


GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' EXTRASETTORE
Idea Europa Pubblicità, via Boccaccio, 33
20123 Milano - Tel.:(02) 48196076 - 48196084 - Fax.:(02) 48196091

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS.

Associato al


Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

FAX

NUOVO JOYSTICK PER PC

Finalmente, dopo rocambolesche avventure condivise tra keyboard e mouse, anche i seriosi utenti di macchine IBM Compatibili, possono passare all'uso di un simpatico quanto maneggevole joystick. Abbiamo eseguito la prova su strada di questo ludico oggetto corredato di relativa scheda di pilotaggio e tutto è andato nel migliore dei modi. Per prima cosa, è necessario installare la scheda; l'operazione risulta molto semplice e priva di complicazioni infatti non presenta problemi di settaggio né di riconoscimento o altro. La scheda è totalmente compatibile con tutti i PC di classe XT o AT286/386 e va semplicemente infilata in uno slot libero della macchina, l'unico problema che potrebbe presentarsi, è quello relativo al difficile raggiungimento degli slot dovuto all'architettura costruttiva del computer, non sempre di facile apertura per l'accesso alla Mother Board. Inserita la scheda il gioco è fatto, anzi il gioco diventa più bello con l'utilizzo del nuovo device. Scherzi a parte, basta inserire lo spinotto e il joystick è pronto all'uso ogni qualvolta trova un programma che lo prevede, contrariamente resterà lì in un angolo in attesa, senza pregiudicare niente al sistema. Abbiamo provato il joystick in tutte le condizioni (ovviamente giochi e poi ancora giochi) e non abbiamo riscontrato problemi di natura hardware e quindi imputabili alla scheda o al joystick. La stragrande maggioranza dei giochi, che prevedono l'uso del joystick, non ha dato inconvenienti e i game sono risultati molto più piacevoli da giocare. Indispensabile nei giochi di simulazione, in particolare alla guida di un Piper o di un Jet, valorizza quanto messo a disposizione dal software. Potete trovare il tutto presso: Computer Discount Milano s.r.l. via Cenisio, 12 - 20154 Milano - Tel. 02/33100204.



IL TILT D'ORO...

Future Wars, della Palace Software, è stato l'unico game a ricevere due premi: come miglior gioco adventure e come miglior colonna sonora. In questa cerimonia sono stati premiati anche altri game, ne citiamo alcuni: **Popolous** (miglior strategia), **Silkworm** (miglior shoot'em-up), **Shadow of the Beast** (miglior grafica), **Falcon** (miglior simulazione di volo), **Kick Off** (miglior simulazione di calcio) e **Strider** (miglior conversione arcade). Questi premi vengono posti in palio annualmente dalla rivista di giochi leader in Francia (Tilt) con il contributo della emittente televisiva Canal Plus. Nella foto, Pete Stone della Palace, brinda al successo con i più stretti collaboratori.





OCEAN COMPILATION

La Ocean ha raggruppato in tre compilation il meglio della sua più recente produzione. Eccovi i titoli suddivisi per collection. **The Hit Squad Sports Collection**: Daley Thompson's Decathlon, Yie Ar Kung Fu, Konami Tennis, Matchpoint, W.S. Baseball, Hyper Sports, Konami Ping Pong, Daley Thompson's Supertest, Superbowl, International Karate+, Super Hang-on. **The Hit Squad Arcade Collection**: Enduro Racer, Green Beret, Crazy Cars, Wizball, Rampage, Renegade, Arkanoid, Head Over Heels, Quartet, Hunchback II. **The Hit Squad Movie Collection**: Rambo, Miami Vice, Batman, Cobra, The Great Escape, Short Circuit, Predator, Top Gun, Knight Rider.





PC, FINALMENTE IL SUONO!

E' risaputo. Chi possiede un PC o un compatibile sbava d'invidia ogni qualvolta ascolta i suoni prodotti da alcuni 16 bit. Ma l'ora della riscossa è finalmente arrivata! La Inference MDO, filiale della Cocktel Vision, ha messo a punto l'interfaccia **Intersound MDO**. Di dimensioni ridotte (5x5x1 cm) e dal prezzo contenuto (meno di 40mila L), la nuova arrivata farà sicuramente parlare di sè. Anche se non proprio all'altezza dei sintetizzatori interni ad Amiga e Atari ST, l'Intersound fornisce suoni digitalizzati ad 8 bit su di un solo canale. Il suo collegamento ai PC è semplicissimo: uscita Centronics da una parte, amplificatore hi-fi dall'altra. Esistono già almeno sette software, editati sempre da Cocktel Vision, che sfruttano le prestazioni di Intersound: Enigma a Oxford, Ballata nel Paese del Big Ben, Asterix, Skidoo, ESS, Oliver e No Exit. L'interfaccia, già in commercio, si adatta anche ai portatili tramite alimentatore.



ULTIMATE SUPERSTICK

Negli States è stato recentemente lanciato un eccezionale superstick per mezzo del quale è possibile giocare con entrambe le mani. Prodotto dalla Ultimate™, l'attrezzo consta di controlli a microswitch doppi, di autosparo e di quattro segnalatori a LED. Compatibile con tutti i computer.

BREACH 2

"...ha molto in comune con le invenzioni cinematiche tipo Alieni"- Compute Magazine.
"...il sogno degli scienziati"- Computer Gaming World.
"Con tali prodotti, gli appassionati di wargame scoprono la potenza di nuove, sofisticate macchine"- Computer Gaming World.
Sono alcuni tra i più significativi commenti di riviste americane alla comparsa sul mercato di **Breach 2**, prodotto dalla Omnitrend per PC, Amiga e Atari ST. Quando in Italia?



TOP TEN DI COMMODORE 64
1. ZAC MC KRACKEN - LUCASFILM
2. BATMAN: THE MOVIE - OCEAN
3. GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE
4. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
5. NEW ZEALAND STORY - OCEAN
6. BARBARIAN II - PALACE
7. F1 MANAGER - SIMILMUNDO
8. SHINOBI - VIRGIN GAMES
9. PROJECT FIRESTART - ELEC. ARTS
10. DRAGON NINJA - OCEAN

TOP TEN DI AMIGA
1. VIRUS KILLER - PRACTICAL/LAGO
2. F1 MANAGER - SIMILMUNDO
3. BATMAN THE MOVIE - OCEAN
4. SCENERY D. HAWAIIAN OD.-SUBLOGIC
5. F16 COMBAT PILOT - DIGITAL INT.
6. S.E.U.C.K. - OUTLAW
7. F16 F. MISSION DISK - SPEC. HOL.
8. XENON II - IMAGE WORKS
9. F16 FALCON - SPECTRUM HOLOBYTE
10. DRAGON'S LAIR - READY SOFTWARE

PER PC, C64/128, AMIGA E ST

In arrivo Dragons of Flame: la schermata si commenta da sola...



TOP TEN DI ATARI
1. XENON II- IMAGE WORKS
2. BARBARIAN II - PALACE
3. POPULOUS - ELECTRONIC ARTS
4. F16 F. MIS. DISK - SPECTRUM H.
5. KICK OFF - ANCO
6. FORGOTTEN WORLDS - US GOLD
7. F16 FALCON - SPECTRUM HOLOBYTE
8. VIRUS KILLER - LAGO
9. HONDA RVF 750 - MICROSTYLE
10. OIL IMPERIUM - RELINE

•PONY•EXPRESS•



A vostra disposizione questo angolo della posta dedicato appunto ai commenti, ai trucchi da voi scoperti nei game preferiti, alle vostre espressioni artistiche e a tutto quanto vi sentiate in animo di comunicare agli altri. Scriveteci, dunque, e vedrete pubblicate le vostre opere!

DA UN VERO FILM DELL'ORRORE!

Che ne dite di questa busta thrilling inviataci da Andrea Boscato di Cagliari? Lo spunto dal film Rocky Horror Show è di sicuro effetto così come lo è stato, qualche tempo fa', l'omonimo game prodotto dalla CRL e da noi presentato per il Commodore 64/128.
Andrea aggiunge alcuni suggerimenti circa la possibilità di giocare anche senza joystick.

Ho scoperto che in certi giochi con il Commodore 64 o 128 modo 64, se non si ha il joystick, si possono usare i seguenti tasti che però funzionano solo se il joystick è previsto in porta 2:

CTRL+A	*per scendere*
CTRL+CRSR(--)	*per salire*
CTRL+D	*a sinistra*
CTRL+G	*a destra*
CTRL+J	*fuoco*

Premendoli insieme si ottiene l'effetto desiderato intermedio; ad esempio:

CTRL+D+A	*spostamento in diagonale verso sinistra in basso*

Purtroppo non funziona in tutti i giochi... ma vale la pena di provarci!



PONY EXPRESS

PUBBLICITA' PROGRESSO CONTRO I PIRATI!

Videogiochi D.O.C. contro la pirateria? Ebbene si! Date un'occhiata alla originale busta inviataci da Baio Valentina di Schio (VI)... è molto bella e ancor più significativa: merita davvero di essere pubblicata! All'interno la lettera...

Cara redazione di Guida Videogiochi, spero vi piaccia la busta che invio, il vostro mensile mi piace moltissimo soprattutto per il molto software ivi descritto e così ho pensato di immortalare sulla busta quello che i computer ormai esigono! Ah, ma non mi sono presentata, mi chiamo Valentina e probabilmente sono una delle poche ragazze appassionata di computer. Eh si, possiedo solo un monitor a colori, un Commodore 64 con registratore e, naturalmente un (fedelissimo) joystick... andare più in là con altre periferiche (disc drive, stampante, ecc...), sarebbe per ora impossibile, visto che studio.
Spero che la busta vi piaccia (...la pubblicherete?) e non mi resta che salutarvi, ringraziandovi per avermi letto... e... Ciao!





UN BEL COLLAGE E... UN REVIVAL!

La nostra rivista è il logico proseguimento della gloriosa Videogiochi che è stata la prima e la più copiata tra le riviste del ramo. Il filone è lo stesso, come testimonia questo collage pervenutoci da Maurizio Luciani di Avenza (MS), che così prosegue...

Chi vi scrive è un ragazzo di quindici anni di nome Maurizio. Vorrei proporvi di aumentare le pagine della vostra rivista e di recensire giochi sempre più belli. Continuate così che siete sulla buona strada... auguri e saluti.



LA PRINTER METTE CERVELLO!

Sembra proprio essere così da questo superbo hard copy ottenuto con una stampante ad aghi Commodore. Chi ce lo invia è un nostro lettore di Monza...

Largo ai Wargame!

Non serve andare a West Point per imparare a dirigere un'armata: grazie ai micro, i giochi di guerra sono ormai alla portata di tutti. L'autore dell'articolo, in grand'uniforme, rivela i suoi trucchi per battere Cesare e Napoleone.

Wargame: istruzioni per l'uso
Questo tipo di gioco sembra esistere dalla notte dei tempi, sotto una forma o l'altra. Qualche secolo fa, gli appassionati ricreavano già delle battaglie celebri con l'aiuto di soldatini di piombo. Risalendo ancora più lontano, si può considerare che gli scacchi ed i giochi di "go" siano i primi wargame che si conoscano. Il principio è di mettere di fronte delle armate nemiche di forza pari o no su un campo determinato. Il confronto può avvenire su un semplice campo di battaglia, un intero paese o un continente. La gran maggioranza dei wargame riprende una battaglia celebre della storia, ma esistono anche creazioni originali ispirate a temi di fantascienza o d'heroic fantasy. Comunque, anche quando un wargame si scosta dalla realtà, non ne conserva per questo meno rigore e regole precise. E' il gioco di strategia per eccellenza, perché il successo sta tutto sulla riflessione e l'azzardo non vi gioca alcun ruolo. Ragionate scelte strategiche ed una buona intuizione delle intenzioni dell'avversario sono le chiavi del successo.

I platform
I moderni wargame si giocano a due su una carta generalmente divisa in esagoni, sulla quale gli



avversari dispongono delle unità, sotto forma di figurine, o di pedine contraddistinte da simboli. Gli esagoni sono di diversi colori per differenziare la natura dei territori. E' evidente che lo spostamento di una unità è più o meno rapido secondo il tipo di territorio attraversato. Certi esagoni sono insuperabili perché corrispondono, per esempio, ad un fiume che attraversa il campo di battaglia. Le regole di questi programmi s'ispirano a principi comuni, ma generalmente esistono numerose varianti, in funzione delle epoche. E' indiscutibile che una battaglia dell'antichità non si svolge allo stesso modo delle guerre napoleoniche o, meglio ancora, d'un conflitto del XX secolo.

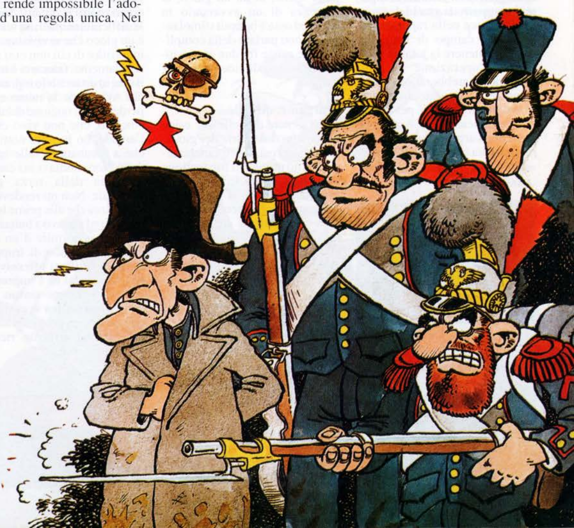
L'evoluzione delle armi e dei mezzi di trasporto, attraverso i secoli, rende impossibile l'adozione d'una regola unica. Nei giochi di guerra ambientati nel XX secolo, l'aviazione gioca un ruolo determinante. Non la si rappresenta sulla carta, ma dei punti di supporto aereo sono attribuiti alle unità sul territorio.

I wargamer

I giocatori sono degli appassionati di tutte le età, che si dedicano ai wargame come ad una religione. Esistono numerosissimi club che permettono loro di ritrovarsi per ingaggiare battaglie accanite. La maggior parte dei programmi sono realizzati negli Stati Uniti, dove essi sono molto popolari. Una buona conoscenza della lingua inglese è indispensabile per un wargarmer; infatti le istruzioni spesso non sono tradotte, seppure certi rivenditori specializzati forniscano a volte ai loro clienti delle traduzioni fotocopiate o addirittura manoscritte.

Micro e giochi da tavolo: stesso combattimento?

Diversi fattori hanno fatto sì che wargame e micro si incontrassero. Innanzitutto un computer è un avversario sempre disponibile. Se non è difficile trovare un partner per fare una partita a dama, è un altro discorso quando si tratta di simulare una battaglia storica. I wargame su micro sono molto popolari negli Stati Uniti, dove i numerosi fans si misurano davanti ai loro schermi fra due incontri con partner competenti. E' per questa ragione che la maggioranza dei wargame su micro non sono che adattamenti di giochi da tavolo.



Può dispiacere che le enormi capacità di un computer non siano meglio utilizzate, ma i programmatori specializzati in wargame sono rari ed è un genere che non si improvvisa. Peccato, perché il computer permette delle innovazioni molto interessanti. Per esempio, in Waterloo di PSS che è stato di recente pubblicato, gli ordini che voi date possono essere mal compresi e non giungono alle unità interessate che dopo un certo tempo. Questo tipo di innovazione, difficilmente applicabile ad un gioco da tavolo, va indiscutibilmente verso un maggior realismo. Inoltre, il computer è lo strumento ideale per gestire i combattimenti fra diverse unità, effettuando quasi istantaneamente dei calcoli complessi e tenendo conto di numerosi fattori. La gran debolezza dei computer in rapporto ai giochi da tavolo sta invece nella rappresentazione del campo di battaglia. Come contenere la totalità d'un teatro d'operazione su uno schermo? Sarebbe allora praticamente impossibile distinguere le unità impegnate, per le loro ridotte dimensioni. La maggior parte dei wargame su micro non rappresenta che una piccola porzione del territorio e dovete spostare sempre l'immagine per scoprire le altre zone. Ciò costituisce un serio handicap, perché il giocatore non può avere una visione globale della situazione, come nel caso dei giochi da tavolo. Questo vi obbliga a fare lo sforzo supplementare di memorizzare la posizione delle unità in ogni sezione di territorio e ad assemblarlo nella vostra mente come un puzzle. Si potrebbe confrontare questo con una partita di scacchi in cui i giocatori non potessero vedere più di quattro caselle per volta. Non è impossibile, dopo tutto alcuni giocatori di scacchi fanno delle partite alla cieca, trasmettendosi le coordinate delle loro mosse, che memorizzano senza aver bisogno d'una scacchiera. Il secondo inconveniente del computer è che, in un tal gioco, la presenza di un avversario in carne ed ossa è ben più stimolante. Per non parlare della complicità che esiste fra due appassionati d'un tipo di gioco così particolare.

UMS (PC)



Waterloo (Amiga



Wargame, difficile...

E' un genere difficile che esige grossi sforzi da parte dei giocatori desiderosi di impratichirsene. Primo motivo di frustrazione sono le istruzioni. Infatti, il neofita che acquista il suo primo wargame "per vedere" e corre a casa per mettersi alla tastiera, sarà deluso: dovrà infatti cominciare con lo studiare le spiegazioni per ore, forse giorni, prima di poter fare qualsiasi cosa. E' dura! Inoltre, le istruzioni sono generalmente tanto voluminose che complesse e parecchi principianti rischiano seriamente di arrendersi prima ancora di cominciare a giocare. Tanto più che, non essendo questo genere molto popolare da noi, raramente le istruzioni sono tradotte nella nostra lingua, rendendo le cose ancora più complicate. Se non conoscete l'inglese, lo studio d'una lunga spiegazione con l'aiuto d'un dizionario rischia di essere il peggior ricordo della vostra carriera di giocatore... è un inferno!

... ma bello

Ci si deve proprio impegnare per assimilare il funzionamento d'un wargame, ma se si arriva fino in fondo, ci si può veramente entusiasmare.

Io verso ancora una lacrima d'emozione quando penso alla mia prima vittoria su Rommel, durante lo sbarco in Normandia (Battle for Normandy, su C64). E persino le sconfitte precedenti erano molto eccitanti! Superate le difficoltà iniziali, un wargame è un gioco che si vive con molta intensità e di cui non ci si stanca rapidamente. Giocarci è mettere il dito in un terribile ingranaggio che vi prende la mano e vi fa perdere ogni nozione del tempo. Anch'io, che non vivo che per l'arcade, ho passato notti bianche a combattere sulle spiagge della Normandia o sui campi di battaglia della terza guerra mondiale. Non mi rendevo conto dell'ora che alle prime luci del mattino ed andavo a buttarmi sul letto... per dormire d'un sonno agitato sognando di truppe disperse e brillanti offensive. Visto da fuori, si ha l'impressione che un wargame sia un gioco lento e noioso, ma se ci si prova, questo tipo di programma si rivela particolarmente ricco di sensazioni forti.



La nuova generazione di wargame

Se non avete mai giocato, fate almeno un tentativo, perché questo genere difficile non manca d'interesse. Per un primo approccio è importante fare una buona scelta. Se cominciate con giochi complessi come UMS o Waterloo, a meno che non siate particolarmente dotati, la situazione rischia di precipitare e voi di sviluppare una vera allergia verso questo tipo di gioco. Il wargame è un genere da gestire con molte precauzioni; quindi, se tenete alla vostra salute fisica e mentale, la prudenza prescrive di cominciare con wargame "dolci". Recentemente abbiamo assistito alla nascita d'una nuova generazione di giochi, di ben più semplice accesso ed ispirati più o meno a questo genere. In misura diversa, Conflict Europe, Lords of the Rising Sun e Populous partecipano al rinnovamento del genere.

Concetto e scenario

Conflict Europe è un wargame che oppone le forze della NATO a quelle del



Populous (Amiga)



Sinbad (ST)

Patto di Varsavia durante la prossima guerra mondiale. Cinque varianti molto plausibili vi sono proposte: il conflitto comincia dopo due settimane di tensione e le truppe del Patto sono sulle loro posizioni; oppure il conflitto si scatena improvvisamente e nessuna delle due parti è in posizione; o ancora un trattato ha permesso il ritiro delle armi nucleari (la loro utilizzazione significherebbe automaticamente una guerra nucleare totale); quarta possibilità, l'opzione guerra stellare è stata sviluppata dai due grandi ed ogni missile sarà distrutto automaticamente ad eccezione delle armi nucleari tattiche a corta gettata; nell'ultima infine, gli americani si sono ritirati dalla scena europea e Polonia e Romania sono uscite dal Patto di Varsavia. La



gran varietà di questa storia impone delle strategie adattate ad ogni caso, cosa che costituisce una garanzia di longevità per questo programma. La grande innovazione di Conflict Europe sta nel presentare un wargame abbastanza realistico, pur semplificando al massimo grado le procedure di funzionamento.
Questo programma fa l'"impasse" dei problemi di approvvigionamento che sono generalmente uno dei fattori determinanti della maggior parte dei wargame. Queste mansioni sono svolte dal computer, senza che dobbiate preoccuparvene.
Lords of the Rising Sun mette in scena due signori nel Giappone del XII secolo, che si confrontano nella Guerra del Gempei. La posta è di diventare shogun (il "capo" del Giappone, l'imperatore non rivestendo un ruolo politico) e per riuscirci ogni colpo è consentito. Questo programma è abbastanza vicino a un wargame, ma la sua particolarità sta nella presenza di numerose scene d'azione.
Cinemaware aveva già utilizzato questo melange d'azione e strategia con successo in programmi come Defender of the Crown o Simbad. Tuttavia le scene d'azione non sono gratuite perché esse influiscono molto sullo svolgimento di questo wargame. Così, l'abilità di cui date prova caricando i vostri nemici in una battaglia o tirando con l'arco durante l'assedio al castello, modifica notevolmente l'efficienza delle vostre truppe nei successivi combattimenti.
Populous è basato su un concetto di grande originalità che, al primo sguardo, non ha nulla a che vedere con un wargame. Voi

Lord of the Rising Sun (Amiga)



Defender of the Crown (ST)





Lord of the Rising Sun (Amiga)

rivestite il ruolo d'un dio che contribuisce alla prosperità dei suoi adoratori e all'indebolimento degli "infedeli". A priori, la religione può sembrare fuori luogo nel contesto della guerra, ma basta riflettere un po' sugli eventi storici trascorsi per rendersi conto del ruolo determinante che essa ha sempre esercitato in questo campo.

I mezzi

In Conflict Europe non si tratta d'una battaglia tradizionale limitata alle truppe a confronto, ma d'una grande campagna militare con armate moderne dotate di mezzi molto sofisticati. Le armi nucleari e chimiche giocano un ruolo molto importante. Tuttavia, bisogna pensarci due volte prima di ricorrere a queste armi, perché questo rischia di innescare un processo irreversibile che porta alla distruzione del mondo. E' molto più saggio basare la vostra strategia sull'utilizzazione delle vostre truppe e tentare d'ottenere una superiorità aerea sul teatro delle operazioni.
Disponete anche d'un certo margine di manovra sul piano diplomatico, ma la sua importanza è limitata e questo fattore non può in alcun caso giocare un ruolo determinante sul corso degli avvenimenti che sono prestabiliti.
In Lords of the Rising Sun tutti i mezzi sono buoni per raggiungere lo scopo. Certo dovete vincere delle battaglie e prendere i castelli occupati dal nemico, ma l'astuzia e la diplomazia giocano ugualmente un ruolo molto



Lord of the Rising Sun (Amiga)



Populous (Amiga)



Populous (Amiga)

importante. Bisogna cercare di convertire alla vostra causa i signori che restano neutrali. Attenzione, il vostro avversario non si ferma davanti a niente e può ingaggiare un ninja per tentare di assassinarvi. In Populous, il fatto d'essere un dio vi dà dei poteri largamente superiori a quelli d'un qualunque capo d'armata. Voi avete dunque a vostra disposizione un ampio ventaglio di catastrofi naturali che potete scatenare a volontà per danneggiare i vostri avversari. Terremoti e maremoti vi permettono d'infliggere pesanti perdite ai vostri nemici, ma sicuramente essi possono rendervi la pariglia. Vicino a questi fenomeni spettacolari, la creazione d'una palude può sembrare irrisoria, ma è comunque un mezzo efficace di sbarazzarsi d'un cavaliere che devasta le vostre terre. Questi cavalieri giocano un ruolo determinante in Populous, perché basta qualcuno di loro per mettere il paese a sacco.

Semplicità d'accesso

Questi tre programmi hanno un enorme vantaggio comune: spiegazioni abbastanza concise e tradotte. Benchè Conflict Europe sia un wargame piuttosto completo, tutto è concepito per renderlo accessibile. Il teatro d'operazione è integralmente rappresentato sullo schermo ed i diversi mezzi "estremi" (missioni speciali, armi nucleari e chimiche, ecc.) si utilizzano molto semplicemente. Quanto agli spostamenti delle unità, si effettuano nel modo più facile al mondo per mezzo del mouse. Conflict Europe è indiscutibilmente uno dei wargame più ergonomici che si siano mai visti su micro. Se questa semplificazione può scioccare gli specialisti, bisogna riconoscere che la realizzazione è sufficientemente abile perché il realismo del conflitto non ne risenta. I differenti elementi che non compaiono in questo gioco (approvvigionamenti, mezzi di trasporto, ecc.) sono gestiti dal computer. Il gioco ne guadagna molto in rapidità ed è possibile dare un nuovo spiegamento alle truppe senza onerosi

(segue a pagina 52)

ATARI: NOVIT

ATARI LYNX: IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON IL MONITOR A COLORI



Videogioco portatile con monitor a colori ad alta definizione.
Simulazione giochi ad alta velocità anche con piú ATARI LYNX collegati tra loro.

A' NOVANTA!

ATARI 7800: DUE POSTI CON UNA GRAFICA MEGA

La confezione comprende la nuova consolle con una grafica ad alta qualità e due joystick. Puoi giocare sia con le nuove cartucce sia con quelle del VCS 2600.



ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.a. Via Bellini, 21 - Cusano Milanino Tel. 02.6134141

Dragons Breath

AMIGA - ATARI ST

Con i suoi elementi commerciali di scambio, Dragons Breath oltre ad essere un game di strategia/arcade dalla grafica eccellente, è un role-game che non mancherà di stimolare la vostra fantasia.

Palace Software
Situato al centro delle terre di Aurea, in vetta al monte Dwarf, il Great Castle conserva nella sua sala del trono il segreto dell'immortalità.

Una grafica strabiliante per un gioco molto impegnativo!



Durante il vostro lungo viaggio potrete acquistare informazioni e ingredienti contattando, a turno, i commercianti di passaggio. Nutrendovi con le uova di drago, acquisterete la loro forza, catturerete, governerete e conserverete interi villaggi, cercando le varie parti che compongono il talismano. Una volta completato, il talismano vi permetterà di prendere la via di monte Dwarf. Non è certo un game che si può portare a termine in cinque minuti, infatti, la sua durata dipenderà essenzialmente dalla vostra abilità ed in ogni caso si protrarrà per un periodo di tempo indefinito. E' intuitivo che il game può essere salvato su disco in qualsiasi istante.
Una peculiare caratteristica del game è che esso può essere giocato contemporaneamente fino a tre concorrenti che gestiranno, ognuno, un diverso personaggio. Ogni personaggio può essere anche guidato dal computer, per cui, affidandoglieli tutti e tre il computer giocherà da solo: un modo originale per eseguire un demo!
Alla realizzazione di Dragons Breath hanno contribuito Andrew Bailey per la programmazione, Simon Hunter per la grafica e David Haulon per il suono.
A.C.

Sherman M4

AMIGA - PC - ST

E' una tra le migliori simulazioni di tank. Loriciel spera di fare lo sgambetto agli anglosassoni con questo programma, dal sorprendente realismo.



Difendete il ponte!

Loriciel
Fare concorrenza a prodotti come Abrams Battle Tank di Electronic Art, Microprose Tank Simulation o ancora Conqueror, non è sicuramente facile. E' una sfida che, speriamo, coinvolga gli appassionati del genere. Sherman M4, è una simulazione di carri armati che si caratterizza per il realismo molto spinto dei differenti scenari e che vi colloca ai comandi d'un tank durante la Seconda Guerra Mondiale. Vengono proposti tre tipi di combattimento: l'attacco si riferisce alla storia dello sbarco al nord della Francia, la difesa è il tema dello scenario delle Ardenne con l'ultimo assalto dei carri armati nazisti. La combinazione delle due tattiche (attacco/difesa) è praticabile nella parte del deserto con impellenti problemi di approvvigionamento. Ogni battaglia raggruppa cinque missioni che possono essere conseguenti o venir espletate in modo indipendente. All'inizio di ogni missione, vi sono date informazioni circa le caratteristiche dei carri in gioco. Per esempio, potete diminuire o accrescere il livello di realismo, a seconda che desideriate utilizzarlo come gioco d'azione o di simulazione/strategia. Nello sbarco, voi dirigete quattro tank e lo stesso nu-



Una buona miscela di grafica vettoriale e di sprite

mero di jeep, che servono come veicoli da ricognizione. Il tank obbedisce agli ordini di spostamento che gli date, evitando gli ostacoli, attaccando i nemici che incontra e tenendo conto del territorio (strade, ponti, ecc.). Anche i tank nemici sono "intelligenti": possono difendere postazioni strategiche, distruggendole se necessario solo per ostacolare la vostra avanzata. Graficamente, il gioco è gradevole grazie al mixage tra sprite e grafica vettoriale con superfici piene; la fluidità dell'animazione è buona. E' ancora prematuro giudicare la giocabilità (joystick) o il realismo della simulazione. La versione definitiva sarà ancora meglio: previste versioni PC, ST e Amiga. Attendiamo questo programma con impazienza.

C.T.

Hero's Quest

PC IBM E COMPATIBILI

E' il primo gioco di ruolo/avventura per PC firmato Sierra.

Hero's Quest concretizza la volontà della Sierra di presentare al pubblico prodotti sempre più seducenti. Hero's Quest è uno dei primi giochi role/adventure che i maestri del ramo si apprestano a commercializzare. Maghi e stregoni, cavalieri e briganti si spartiscono il paese di Spielburg, rinomato per la sua bellezza. Fitte foreste, un superbo ghiacciaio che alimenta fiumi e laghi costituiscono il teatro degli avvenimenti. In uno dei vostri avventurosi viaggi, scoprite un villaggio all'entrata del quale si trova un cartello: "Cerchiamo eroi! Remunerazione interessante!". Informazioni più complete si hanno dagli abitanti del villaggio, visibilmente spaventati da un pericolo che non osano affrontare: i briganti saccheggiano regolarmente il loro villaggio lasciando loro appena di che sopravvivere. Accettate con gioia la sfida anche perché scoprite che i briganti hanno rapito la figlia d'un potente barone... L'avventura comincia come un gioco di ruolo tradizionale. Potete scegliere fra tre professioni: il guerriero, il mago o il ladro. Le regole che reggono il comportamento dei personaggi di questa storia possiedono la semplicità degli scenari di Dungeons and Dragons. Si può essere buoni, cattivi o neutri... il personaggio biclasse è raccomandato. Potete terminare il gioco qualunque sia la professione scelta. ma dovete sapere che una partita giocata da ladro è totalmente diversa da una vissuta da guerriero (è ovvio!). Così l'avventura segue uno svolgimento differente a seconda della professione scelta la quale dà accesso a possibilità che le sono esclusivamente riservate. E' possibile terminare l'avventura da guerriero per poi riprenderla da mago. L'avventura grafica animata è in 3D e il combattimento o la pratica della magia, per esempio, sono elementi chiave d'una partita. Le attitudini del personaggio si sviluppano solo grazie alla pratica di queste arti. A differenza dei giochi di ruolo classici, il miglioramento delle attitudini non si constata che con l'uso. Il game può essere giocato come un soft d'avventura/arcade anche se i combattimenti obbediscono alle regole di Dungeons and Dragons. Orchi e Troll, per esempio, sono pronti a darvi la replica nel confronto all'arma bianca: la sfida sarà solo più lunga e difficile da finire. Chi preferisse un'interazione più spinta può scegliere di conversare con i personaggi incontrati (auguri!). Al fine di lasciare il massimo d'iniziativa al giocatore, la trama dello scenario di Hero's Quest è per il 75% non lineare. Alla guisa dei giochi di ruolo come Bard's Tale e Dungeon Master, potrete utilizzare il vostro personaggio anche in futuro.

A.C.

Combattete per tenervi in forma!





128 colori sullo schermo e 13 livelli di scrolling differenziale: un lavoro d'artista

Shadow of the Beast

AMIGA

Questo soft viaggia sulla linea dei giochi arcade; scene da sogno, colori degni dell'Eden e musica superba. Un gioco gustoso per i fans del joystick!

Ecco cosa sorge al vostro passaggio



Tenete d'occhio i mostri di Beast!



Esplorate una caverna misteriosa



Psygnosis. Concezione e programmazione: Reflections; musica: David Whittaker.
La storia dell'eroe di Shadow of the Beast comincia con una tragedia: un bambino, praticamente neonato, viene rapito dai Maghi della Bestia. Essi lo tengono sequestrato nel loro tempio, chiamato Necropolis. Là, egli è accettato dai Maghi delle Tenebre e per anni gli vengono somministrate strane pozioni e decotti. Il bambino gradisce... ma quando arriva all'età adulta il trattamento subito l'ha trasformato in un mostro-guerriero schiavo dei malvagi Maghi. Un giorno scopre la verità, il suo passato, la sua mutazione e folle di rabbia, decide di vendicarsi! Attraverso regioni ostili, dovete giungere alla tana del nemico e combattere... chi? La Bestia stessa, forse! Il vostro personaggio può saltare, dare calci, pugni e anche abbassarsi, ma muore se è toccato più di dodici volte in combattimento. Fortunatamente, delle pozioni di forza, permettono di riacquistare punti vita di cui ha un bisogno disperato. Una gran varietà di mostri e trabocchetti sono in agguato! Inoltre, esso deve recuperare gli oggetti che trova, quali chiavi, torce o armi. Senza queste ultime, non si ha alcuna possibilità di sopravvivere. Il personaggio vaga in un mondo fantastico, popolato di mostri e ostacoli, gli uni più ributtanti degli altri. Ogni sequenza, mette i vostri nervi a dura prova! Tuttavia, dopo qualche partita, ci si rende conto che mostri e tranelli appaiono o si scatenano nello stesso punto: basta dunque anticiparli. Shadow of the Beast è un gioco arcade/adventure dalla trama molto classica, forse banale. Ma tutti sanno che i creatori della Psygnosis amano superarsi ed è questo a fare la differenza: essi speravano di sorprenderci, sorpresi è dir poco! The Shadow of the Beast è un exploit tecnico, una vera sfida. I tredici livelli a scrolling differenziale sono d'una stupefacente fluidità, grafica pazzesca (128 colori sullo schermo) e sprite che non hanno niente da invidiare a quelli del gioco arcade con sottofondi musicali superbi. A farne le spese è l'interesse del gioco: una strategia semplicistica è sufficiente per superare i diversi ostacoli. Detto questo, la diversità delle situazioni compensa largamente la mancanza d'aggressività dei mostri. E poi The Shadow of the Beast è bello, anzi, bellissimo! In definitiva, si prova un reale piacere a sgominare tutto ciò che si muove, non fosse che per vedere la grafica della sequenza successiva. Esclusivamente raccomandato agli appassionati del genere. *E.F.*

Tipo	*Arcade/Adv.*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★★★



Ogni mostro-guardiano possiede un punto debole: sta a voi trovarlo... senza farvi uccidere

Xenon II

ATARI ST

E' un gran programma!

Il gioco arcade a domicilio è una realtà con questa stupefacente realizzazione Bitmap Brothers. Grafica ed animazione daranno la massima soddisfazione agli appassionati. Banzai! Inserite i vostri joystick...

IMAGEWORKS. Concezione e programmazione: The Bitmap Brothers.

E' sempre la stessa storia! Ogni volta che comincio a credere che il shoot'em-up non possa più stupirmi, una bomba mi cade sul monitor. Dopo Denaris e Silkworm, ecco Xenon II, Megablast dei Bitmap Brothers! Per la cronaca, questi maghi del byte ci hanno già regalato dei gioielli quali Xenon I e Speedball. Xenon II rappresenta il vostro combattimento contro gli Xenites che tentano di manipolare il tempo per dominare l'universo. Hanno collocato cinque bombe ad orologeria nel passato. Il vostro viaggio attraverso i cinque livelli del gioco segue l'evoluzione della vita dall'era primaria fino al periodo interstellare. Il vostro obiettivo: distruggere queste bombe al più presto.
Le radiazioni emesse da queste bombe hanno sconvolto l'ecosistema di ogni mondo nel quale sono state piazzate. Creature abitualmente inoffensive adesso sono dei mutanti aggressivi che è meglio evitare o... eliminare. Ad ogni fine livello si trova il guardiano: una gigantesca creatura che protegge la bomba. Basta distruggere il guardiano perché la bomba sia neutralizzata. Concretamente, Xenon II si presenta come uno shoot'em-up con scrolling verticale (che invece era stato annunciato essere bi-direzionale). In effetti, però, la marcia indietro non è possibile che su una distanza molto breve. Lo spostamento multi-direzionale dello ship è d'una stupefacente fluidità. L'armamento di base del vostro "zinc" si riassume in un cannone a tiro semplice. Ma voi potete modernizzare il vostro arsenale in due modi: la cattura delle capsule e l'acquisto o la vendita d'armi da Crispin, l'armaiolo extra terrestre. Nel primo caso mirate sulle capsule che vanno alla deriva nello spazio e catturate le armi o bolle dei poteri. Più di ventiquattro armi e poteri sono a vostra disposizione: tiri laterali, indietro, doppio cannone frontale, megalaser, fuoco automatico, scudo, mine ed altre formidabili sorprese. Crispin, l'armaiolo, propone le stesse armi trovate nelle capsule, ma vi offre la possibilità di scegliere le vostre armi se avete sufficiente denaro; e il combattimento è il solo mezzo per ottenerne. In effetti, come in Blood Money o Forgotten Worlds, i mostri uccisi lasciano delle bolle trasparenti la cui dimensione è proporzionale alla somma guadagnata. Questa possibilità di vendita e d'acquisto non è un'idea gratuita. L'attacco dei mostri e la disposizione delle scene è differente ad ogni livello, da cui la necessità d'adattare il proprio armamento. Inutile cercare l'armeria di Crispin, essa si manifesta a metà percorso ed a fine livello. L'azione resta molto classica, orde di mostri sorgono da tutti gli angoli mettendo a dura prova i vostri

Il mostro-guardiano sgancia le mine



Notate il lancia-missili laterale



Attacco d'insetti!





Attenti, questi mostri esplodono



Crispin, l'armaiolo-alieno

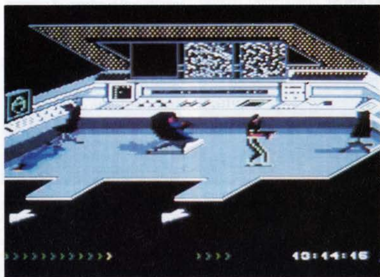
riflessi. Dei cannoni laterali formano con i loro proiettili delle barriere mortali (come in Xenon I). Alla fine di ogni livello si trova lo spaventoso titanico mostro-guardiano. La distruzione di questi guardiani necessita d'una strategia particolare per ciascuno di essi. Nulla di veramente originale in tutto ciò, direte voi. E' vero, tuttavia basta giocarci una volta per essere conquistati! La bellezza della grafica non ha mai raggiunto un tal grado di perfezione in uno shoot'em-up. I mostri sono degli insetti e dei rettili d'un incredibile realismo. L'immenso ragno del secondo livello ne è un buon esempio. Esso è veramente ripugnante quando si mette a camminare sulla sua ragnatela (che voi dovete distruggere prima di attaccarlo). Ai primi attacchi, esso emette delle uova che si schiudono subito liberando dei ragnetti. Questi ritessono la tela che voi tentate di distruggere sempre sparando su di voi: sublime! Lo stesso dicasi per i rettili ondeggianti del terzo livello, danno i brividi! Sempre al terzo livello dei crostacei vi scaraventano addosso delle palle rimbalzanti mentre siete bloccati in uno stretto corridoio! Questo delirio visivo è aumentato dallo straordinario effetto di profondità dato dagli scrolling differenziali dei tre piani di scena. Basta, non si resiste al desiderio di giocarci. Un buon consiglio: per evitare i crampi munitevi d'un joystick con tasto di tiro abbastanza largo. Per concludere, questo soft avrebbe potuto aspirare ai più alti riconoscimenti se non avesse questo problema di giocabilità. E' davvero un peccato, visto che è irreprensibile sotto ogni altro aspetto: eccellenti grafica ed animazione, superbi gli effetti sonori e lo sfondo musicale, azione accattivante. Noi l'abbiamo molto apprezzato comunque. Un must, malgrado tutto!
M.B.

Tipo	Azione
Interesse	17
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★★★

Project Firestart

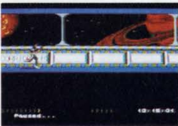
C 64

Una navetta spaziale perduta nel cosmo ed i cui soli occupanti sono corpi senza vita. Un quadro angosciante per uno scontro senza tregua fra voi ed i mostri sanguinari. Un gioco affascinante per gli appassionati di mistero.



Project Firestart: un gran programma di fantascienza

Interminabili corridoi



Electronic Arts. Design: Jeff Tunnel e Damon Slye. Programmazione: Paul Bowman, Darek Lucaszuck e Rick Rayl. Musica: Alain Mckean.
Una volta di più, Electronic Arts è all'altezza della sua reputazione con questo eccellente programma di fantascienza. Project Firestart è un gioco arcade/ adventure, un genere che Electronic Arts non aveva ancora abbordato e, per essere un tentativo, questo soft, è un colpo da maestro. L'azione si svolge nell'anno 2066, a bordo dello ship di ricerca



I mostri sono nella cantina



Hanno fatto dei danni!



Perquisite i corpi sanguinanti

Prometheus, in una lotta che non vi dà un attimo di respiro, sul quale un'equipe di scienziati tenta di creare una razza di creature molto resistenti per lavorare nelle peggiori condizioni sugli asteroidi, risparmiando così questi lavori agli abitanti.
Essendo tali esperienze particolarmente pericolose, sono state prese delle misure di sicurezza draconiane, ma qualcosa non ha funzionato a dovere, perché il Prometheus non risponde più alle sollecitazioni dei creatori. La vostra missione consiste nel riprendere il controllo della situazione che rischia di diventare ingarbugliata.
Armati di fucile laser, sbarcate nella navetta, prendete un ascensore e già dallo stadio superiore, capitate su un primo cadavere che sta sul suolo con un braccio strappato di netto.
Ciò vi cala immediatamente nell'atmosfera angosciante che si respira in questo game! Voi dovrete esplorare il gigantesco naviglio cercando di orientarvi in questo labirinto. Penetrate in tutte le sale e vi scoprite spesso altri cadaveri che, con un certo raccapriccio, dovete perquisire per potervi procurarvi dei lasciapassare o delle nuove armi.
Voi potete trasportare due fucili per volta e questo non sarà un lusso perché non tarderete a ritrovarvi naso a naso con orripilanti creature alla prima svolta. Dovrete costantemente stare in guardia perché si devono abbattere al più presto questi esseri, prima che essi si gettino su di voi e se sono troppo numerosi, fuggite senza badare a loro!
Innanzitutto, cercate di scoprire uno dei tanti terminals del computer per ottenere delle informazioni su quanto è avvenuto. Non sempre è facile raccapezzarsi, ma fortunatamente una mappa dei luoghi è inserita nelle informazioni ed ogni corridoio è contrassegnato con una lettera differente.
Il lato più seducente di questo programma è l'atmosfera molto opprimente che emana. Incredibile! Gli appassionati di fantascienza ritroveranno con piacere l'atmosfera dei grandi film del genere, come Alien. Del resto, l'azione è resa in maniera nettamente cinematografica.
Come nei programmi della Lucasfilm, l'azione si interrompe di tanto in tanto per lasciar posto a delle scene che si svolgono in altre parti del vascello.
In certi momenti, ci sono pure dei primi piani su dei personaggi o su particolari della scena al fine di sottolineare meglio gli effetti drammatici.
Project Firestart beneficia d'una superba realizzazione. Come sempre, i programmatori della Electronic Arts si sono dati da fare ed il gioco non occupa meno di quattro facciate di dischetti.
Spesso, in questo tipo di programmi, le scene mancano di varietà, cosa che provoca rapidamente una certa noia.
Non in questo caso, visto che esse sono molto curate, cambiano continuamente e si scoprono anche delle superbe vedute dello spazio attraverso le vetrate.
La grafica è eccellente, benché la finestra grafica sia piuttosto piccola.
L'animazione è ugualmente riuscita, anche se lo scrolling è un pochino a scatti. Quanto alla colonna sonora, è di ottima qualità e contribuisce molto all'atmosfera del gioco. Essa è sobria, ma sottolinea con efficacia i tempi salienti dell'azione.
Project Firestart è un programma avvincente in cui non si rischia certo di stancarsi presto. La missione è lunga e difficile, ma si ha la possibilità di salvare il gioco.
Una grande avventura che sfrutta perfettamente le possibilità del C 64 e che dimostra che gli 8 bit hanno ancora delle ottime prospettive davanti.

M.B.

Uno ship spaziale impressionante



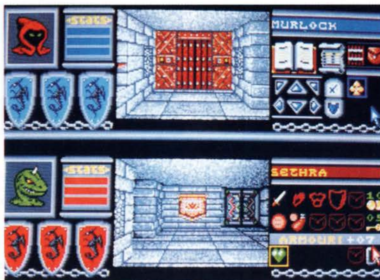
Tipo	*Arcade/Adventure*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Note
Project Firestart è allo stesso tempo un gioco d'avventura tipo labirinto ed un gioco d'azione. La grafica è d'eccellente fattura, la messa in scena è di tipo cinematografico, del miglior effetto. L'animazione è piuttosto rapida e fluida e gli effetti sonori superbi.

E.F.

Project Firestart è un soft d'eccellente qualità. Con la presenza d'un tale soft su C64 i programmatori su 16 bit che, in un buon numero di casi, si accontentano della mediocrità, non hanno più scuse.

C.T.



I due giocatori tentano d'incontrarsi. Utilizzate la funzione "Call" per orientarvi

Bloodwych

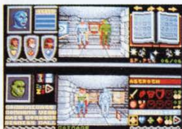
ATARI ST

Clone di Dungeon Master, Bloodwych presenta delle qualità che gli sono proprie. La possibilità di comunicare e il gioco a due compensano la mediocre qualità della grafica.

Imageworks. Programmazione: TAG.

Possente è l'ordine segreto dei magi divini, il loro nome: Bloodwych. Dalla loro temibile città di Treihadwyl, regnano senza giustizia sul popolo di Trazere, fino al momento in cui un Bloodwych, Zendick, si dedica alla magia nera. Il male fa la sua opera e Zendick, il dragondon dei Bloodwych, non sopporta più di essere solo il secondo dell'Ordine dopo il Gran Drago, capo supremo, che lo supera in potere. Dopo numerosi tentativi, Zendick riesce finalmente a distruggere il suo maestro, facendo appello alle potenti forze dell'ombra. I suoi condiscepoli, senza via di scampo, sono rapidamente banditi.

I gruppi sono di fronte





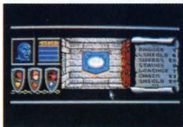
Scelta del vostro campione

Da quel momento la follia di Zendick non conosce più limiti, egli progetta di distruggere l'universo con l'aiuto del cristallo, al fine di ricostruirlo a modo suo. I Bloodwych scacciati si rendono rapidamente conto del pericolo e convocano (con l'aiuto della magia) i sedici ultimi campioni di Trazere. I magi divini prendono in seguito possesso del loro corpo. Voi siete uno di questi avventurieri, posseduti da un Bloodwych, l'ultima speranza di Trazere. Il vostro obiettivo: trovare il cristallo celato in quattro torri e assaltare la quinta, dove si nasconde Zendick. Dovrete eliminarlo, per bandire un demone del caos che egli ha evocato.

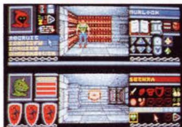
Questo gioco di ruolo interamente grafico ed animato s'ispira largamente al sistema di gioco del favoloso Dungeon Master, di cui non è più il caso di parlare, ma Bloodwych è più d'un semplice clone.

E' il primo gioco di ruolo dove si trovano parti da giocare soli o a due. E' utilizzando quest'ultima opzione che abbiamo cominciato il test (il procedimento da seguire è identico da soli). Lo schermo si divide in due, essendo la parte superiore riservata al primo giocatore e l'inferiore al secondo. I due giocatori selezionano innanzitutto i loro eroi, scegliendo fra i sedici campioni. Sono disponibili quattro classi: mercenario (combattimento), mago (sortilegi), avventuriero (personaggio multiclasse) e arciere/ assassino. Le caratteristiche sono classiche, come per esempio: forza, intelligenza, agilità. Una volta scelti, i personaggi accedono alla hall dei campioni, dove si aggirano gli altri quattordici avventurieri. I giocatori possono reclutare altri campioni per formare i loro gruppi (un gruppo comprende quattro campioni).

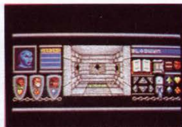
Leggete le iscrizioni



Un sistema di comunicazione, simile a quello di Ultima IV e V, vi permette di conversare con i vostri potenziali compagni d'avventura. Per esempio, basta puntare sulla parola "communicate" per stabilire il contatto con la persona desiderata. Gli potete


Fase di reclutamento


Schermo di gioco ad uno


Resuscitate i vostri morti

domandare d'identificarsi, "identify", reclutarla "recruit", cominciare con lui "trading" (la lista non è completa). Il comando "wait" (attendere) permette di dare l'ordine di restare indietro ad un personaggio del vostro gruppo. Se lo volete ricondurre al suo gruppo, puntate su "call" (chiamare). Da notare che questo comando "call" si rivela molto utile nel modo a due. Ciascuno di essi lo può utilizzare nel caso in cui i due gruppi si perdessero di vista. Un messaggio appare subito vicino all'altro, informandolo della provenienza del grido. Come in Dungeon, lo schermo principale offre una visione soggettiva del gioco, quella del leader del gruppo. Tutto è integralmente gestito dal joystick: contatti, esplorazioni, gestione d'oggetti, combattimenti, ecc. Ma noi consigliamo d'utilizzare la tastiera per gli spostamenti dei personaggi (opzione fortunatamente prevista per il gioco a due). In una partita propriamente detta, si ritrova tutto ciò che ha fatto il successo di Dungeon Master: spostamenti in 3D, combattimenti con effetti visivi (armi e sortilegi), enigmi, trabocchetti e passaggi segreti, ecc. Sì, è praticamente una copia conforme di Dungeon Master. La differenza: un compagno ed il suo gruppo d'avventurieri sono là per condividere gli stessi pericoli! Inoltre, si può ugualmente comunicare con i mostri. Tutta la strategia di combattimento e d'esplorazione si ritrova cambiata. I due gruppi possono dividersi i compiti o agire insieme. I personaggi si evolvono in una scena ricca di colori e dettagli. I combattimenti sono frequenti e difficili, anche a due! Quanto agli enigmi, essi sostengono efficacemente l'interesse dei giocatori.

Bloodwych presenta un innegabile interesse di gioco. Le innovazioni ci sono certamente per qualcosa. Ci spiace la qualità molto mediocre dei grafismi e dell'animazione, che per fortuna nulla toglie all'interesse del gioco. L'utilizzazione del joystick, senza essere un handicap, non è un'idea giudiziosa. Tuttavia, i patiti del genere vi troveranno la loro felicità.

E.F.

Tipo	Ruolo
Interesse	17
Animazione	★★★
Grafica	★★★
Suono	★★

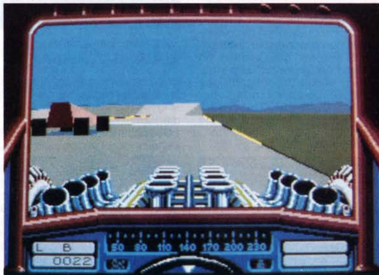
Stunt Car

ATARI ST

Al volante d'un bolide ultra-rapido, filate su un circuito demenziale con svolte inclinate, sbalzi e salti nel vuoto.
Una competizione da togliere il respiro.
Sensazioni garantite!

Microstyle. Programmazione e design: Geoff Crammond; grafica addizionale: John Cumming.
Microprose sta correndo ad alta velocità (è proprio il caso di dirlo) con Stunt Car, la miglior corsa di macchine su micro. Attenzione,

La più eccitante tra le corse d'auto in 3D a superfici piene





Il gran salto

confrontiamo solo ciò che è paragonabile; Turbo Cup, Ferrari Formula 1 e Grand Prix Circuit sono simulazioni eccellenti, ma Stunt Car usa decisamente un altro registro: l'arcade puro e duro.
Semplicità, efficacia e sensazioni forti sono garantite. Sullo stesso livello, Activision lavora attualmente alla conversione di Power Drift di Sega e Domark su Hard Drivin della Atari Games, ma essi si dovranno impegnare al massimo per sperare di far meglio di questo programma. La corsa si effettua su una pista sopraelevata. I differenti circuiti acrobatici che vi sono proposti comportano delle svolte fortemente inclinate, oltre a numerosi sbalzi improvvisi ed il vostro veicolo supera a volte nel suo slancio persino il vuoto.
Lo scopo del gioco non potrebbe essere più semplice; voi gareggiate in quarta divisione e dovete vincere i vostri avversari per passare nella divisione superiore. Se riuscite a battere i campioni della prima divisione, cosa che non è affatto facile, parteciperete ad un nuovo campionato al volante d'un veicolo ancora più rapido.
Ogni divisione comporta due percorsi differenti e voi dovete affrontare a turno altri due concorrenti, il che fa quattro corse. I circuiti sono piuttosto impressionanti e la situazione non migliora nei livelli superiori del programma.
Fortunatamente, voi potete cimentarvi su tutti i circuiti se lo desiderate. Allacciate la cintura, si parte! Il vostro veicolo si colloca sopra la pista, sospeso a delle catene. Quando le ruote toccano il suolo, le catene spariscono e la corsa comincia, non appena il veicolo del vostro concorrente vi sorpassa a tutta velocità.
Non è necessario leggere le istruzioni, non ci sono problemi: spostate il joystick in avanti per accelerare, indietro per rallentare e schiacciate il bottone per inserire il turbo.
Al via, la velocità non aumenta abbastanza rapidamente, allora si dà un colpetto di turbo e si comincia a fare sul serio. La prima curva arriva a tutta velocità, non si rallenta... ed è passata. Arrivate su un rettilineo e vi accorgete che il vostro concorrente ha preso un notevole vantaggio, rimettete il turbo e filate. Quando le fiamme del turbo scintillano dal vostro motore, noterete una salita molto ripida davanti a voi. Il vostro veicolo perde un po' velocità per la salita, quando... improvvisamente le ruote girano nel vuoto, non c'è più strada. Continuate la vostra traiettoria, finché l'altra parte di strada si avvicina. Avete appena il tempo di domandarvi se avete preso velocità sufficiente per raggiungere l'altro lato, che il veicolo ripiomba sull'asfalto, poi rimbalza, prima di ricadere di nuovo e ripartire.
Se amate le sensazioni forti, non resterete delusi. Questo programma impressionante è stato realizzato da Geoff Crammond, che non è un nuovo della programmazione.
E' conosciuto soprattutto per aver creato Sentinel, uno dei giochi più originali di questi ultimi anni, nel quale dava già prova d'una perfetta maestria del 3D superfici piene. Stunt Car è un programma da toglierví il respiro, con un'animazione rapida ed un realistico 3D.
Si vive ogni istante della corsa come se si fosse realmente al volante, su questa pista sospesa nell'aria. Quando imboccate una svolta avete veramente l'impressione di cadere, vedendo il paesaggio defilarsi davanti a voi in un modo molto realistico. Stunt Car è un soft indispensabile, come si potrebbe fare a meno della corsa d'automobili più eccitante che si sia mai vista su micro?

C.T.



E' la caduta



La gru vi depone

Tipo	Corsa auto
Interesse	18
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★

Nota

Noi citiamo regolarmente nelle nostre colonne i continui progressi fatti nel campo della grafica in 3D. In questo Stunt Car è senza alcun dubbio uno dei prodotti più spettacolari nato da queste tecniche. Con questo programma, noi siamo in effetti in presenza del soft di corse a base 3D superfici piene più riuscito che si sia mai visto su microcomputer. Il realismo raggiunge livelli fino ad ora sconosciuti.

E.F.



Sembra vero!

E' il momento di consultare il Libro del Graal per aprire la porta

Indiana Jones l'Ultima Crociata

PC E COMPATIBILI

La suspense compete col mistero, l'humor rende gli enigmi attraenti, i combattimenti mescolano l'azione all'avventura.

Lucasfilm Games. Concezione e programmazione: Noal Falstein. Ron Gilbert, David Fox.

Che si tratti del film o del gioco d'avventura, noi abbiamo la stessa impressione; quella di ritrovare il nostro vecchio compagno Indy, colui che realizza l'inconcepibile e rende l'impossibile quasi plausibile. Brillante archeologo, Indiana Jones si lancia a corpo morto nella ricerca di oggetti mitici che gli fanno percorrere il mondo ed i suoi bassifondi. Dopo l'Arca Perduta e il Tempio Maledetto, Indiana Jones si vede proporre da un megalomane miliardario di ritrovare il Santo-Graal. Secondo la leggenda, questo vaso consacrato sarebbe servito a raccogliere il sangue di Gesù nella sua crocefissione. Una vita eterna è scritto essere assicurata a chi beve da questo vaso. In principio, Indy rifiuta l'offerta di Walter Donovan, il miliardario. Ma quest'ultimo avanza un argomento d'una tale portata che non lascia alcuna alternativa all'uomo dalla frusta: il dottor Henry Jones, padre di Indy, è sparito a Venezia nel corso della sua ricerca del famoso Graal. E si riparte per un altro giro! Indy, il duro a morire, fa di nuovo parlare di sè, con un piccolo cambiamento, che tuttavia ha la sua importanza: Indy siete voi! Nel gioco propriamente detto, la storia comincia all'università dove Indy insegna. Vi troverete in un istituto dove è possibile (ve lo consigliamo vivamente) allenarsi alla boxe. Non è necessario attardarsi all'università, lasciatela dopo aver trovato le note di papà Jones sul Graal. Il colloquio che segue con Walter Donovan, si svolge come un cartone animato. In seguito si impone una perquisizione della dimora di vostro padre, bisogna trovare un libretto ed un quadro d'autore. A questo punto, niente più impedisce il viaggio a Venezia. Il vostro obiettivo: trovare la tomba d'un cavaliere, nascosta in un immenso sotterraneo, l'entrata segreta del quale si trova nella biblioteca della città. Prima d'entrarci, non dimenticate soprattutto di procurarvi una bottiglia di vino che si dovrà poi riempire d'acqua. Il seguito vi riserva dei puzzles abbastanza complessi, che non finiscono mai nell'inestricabile. L'avventura è tanto appassionante che si pensa ai problemi che pone persino quando non ci si gioca! Da un punto di vista tecnico, il soft beneficia d'un sistema di gioco equivalente a Zac Mc Kraken. Il mouse gestisce tutti i comandi interattivi ad eccezione delle sequenze d'azione, come i combattimenti di boxe dove si utilizza la tastiera. Nella maggior parte

Incontro "muscoloso" fra Indy e un insidioso Nazy

Gli studenti in aula fanno chiasso in assenza di Indy

Nei sotterranei di Venezia



Nella biblioteca veneziana

delle scene, non siete obbligati a spostare il vostro personaggio, digitate sui comandi, egli fa il resto (una comodità che si apprezza!). Il collegamento delle sequenze si ispira alle tecniche di raccordo utilizzate al cinema. L'effetto è talmente riuscito che si ha quasi l'impressione di assistere ad un cartone animato interattivo! Da bravi professionisti, gli ideatori della Lucasfilm hanno fatto in modo che gli avvenimenti seguissero abbastanza fedelmente la cronologia del film. Ma si può risolvere benissimo il gioco senza averlo visto. Indiana Jones e l'Ultima Crociata, il gioco, assomiglia a Zak Mc Kraken seppure con qualche netto miglioramento. Sono rari gli scenari tanto ben strutturati. I grafismi (EGA) sono nettamente meno rozzi di quelli di King's Quests e Leisure Suit Larry. Gli effetti sonori sono solo corretti (salvo per coloro che possiedono una scheda sonora Ad Lib). In conclusione, questo soft è uno dei migliori giochi d'avventura in assoluto. Momenti appassionanti in prospettiva.

C.T.

Tipo	*Avv. Grafica*
Interesse	*18*
Animazione	★★★★
Grafica	★★★★
Suono	★★★

Perso nel castello austriaco





Una grafica magnifica per un gran gioco arcade

Strider

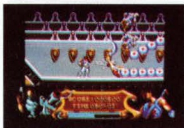
AMIGA - ATARI ST

Siete un atleta capace degli exploit più stupefacenti, armato d'un laser che descrive larghi cerchi e disintegra tutto quello che tocca. Le scene e l'animazione, splendide, non fanno che ravvivare un'azione che non rallenta mai.

Capcom. Realizzato da Tiertex.
Questa conversione d'un gran gioco d'arcade di Capcom è stata realizzata dalla Tiertex per US Gold.
Questo gruppo di programmatori indipendente si è imposto quest'anno con superbe realizzazioni come Forgotten Worlds e Indy/The Action Game. Ma questo nuovo programma è indiscutibilmente il loro capolavoro, perché vi si ritrova la qualità di Forgotten Worlds con una giocabilità nettamente superiore. Questa conversione è d'una fedeltà esemplare e ci si chiede come Tiertex abbia potuto contenere in un dischetto tutti i grafismi del programma originale, compresi i quadri intermedi.
Strider si lancia all'assalto d'un paese dell'Europa dell'Est al fine di rovesciare il tiranno che vi regna, spargendo il terrore. Il nostro eroe è un vero atleta, capace di arrampicarsi sulle superfici lisce e di effettuare salti acrobatici, così come delle scivolate del miglior effetto.
Altro aspetto spettacolare ed originale, l'arma che egli impiega, che è una spada laser che descrive larghi cerchi, disintegrando ogni avversario alla sua portata. E' possibile aumentare il suo raggio d'azione in corso di missione e procurarsi un robot che descrive dei cerchi attorno a Strider, aggiungendo il proprio tiro al suo.
Questo robot è particolarmente efficace in certi passaggi diffici-

Robot aggressivi





Attenzione al serpente meccanico

li, ma la sua durata di funzionamento è piuttosto breve. Ognuno dei cinque livelli del gioco presenta scene superbe, tutte molto differenti le une dalle altre. Voi attraversate delle città, dei campi innevati, foreste e basi militari. Le scene sono tanto riuscite che ci si dimentica quasi di non essere là per fare del turismo. I numerosi avversari che vi aspettano si incaricano d'altronde presto di ricordarvelo.
Questo gioco presenta pure una gran varietà di personaggi molto diversi: soldati, lupi selvatici, dinosauri, ed ogni genere di creature mostruose. Quest'incredibile varietà di grafismi è uno dei punti forti di questo programma ed il piacere della scoperta rinnova l'interesse nell'impazienza di vedere il seguito di Strider.
Certe scene sono particolarmente impressionanti, come quella che si svolge nella sala d'una conferenza. Appena vi avvicinate, gli ufficiali riuniti si fondono in un mostruoso serpente meccanico che vi procurerà qualche problema.
La realizzazione di Tiertex è esemplare: grafica, animazione, scrolling multi-direzionale e colonna sonora, tutto è irreprensibile. Spesso, grafismi di una tal qualità sono realizzati a detrimento della rapidità e dell'animazione o, peggio ancora, la giocabilità non ne è sempre all'altezza. Ma non è certo il caso di Strider che è un gioco difficile, ma perfettamente giocabile dall'inizio alla fine. Il personaggio risponde molto bene e niente guasta il piacere di giocare. Strider è una grande conversione arcade che merita di figurare fra i più grandi successi del suo genere.

M.B.



Bisogna quadagnarsi ogni centimetro quadrato di terreno

Tipo	Arcade
Interesse	18
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Versione ST
Scoprendo questa piccola meraviglia su Amiga, una delle prime cose che mi sono venute in mente è stata che sarebbe stupefacente che si potesse fare altrettanto bene su ST. Ebbene, è falso, anche qui Tiertex ha fatto dei miracoli. La colonna sonora è meno efficace e lo scrolling appena più frammentario, ma globalmente è altrettanto superbo: un must.

E.F.

Tipo	Arcade
Interesse	18
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★
Suono	★★★★★

Nota
Strider fa parte di quella categoria di giochi d'ispirazione o d'origine giapponese che tecnicamente sono piuttosto rudimentali (sprite, universo in 2D, animazioni poco realistiche). L'azione è, in effetti, per questo tipo di soft la sola parola d'ordine, passando il realismo in secondo piano. Tuttavia gli appassionati di giochi che apprezzano particolarmente l'azione saranno soddisfatti da questo programma.



Una scivolata può salvarvi la vita



The Strider versione ST

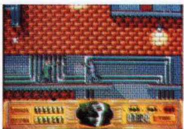
Batman

AMIGA

Un bat-gioco d'eccellente fattura, con prove colorate e molto varie che piaceranno ai bat-fan dei giochi d'azione.

Ocean.
La lunga attesa è finita! E' terminato finalmente! E' inutile descrivervi l'agitazione e l'ansia che ha causato l'arrivo dei dischetti in redazione.
Caricamento del bat-dischetto e... superba pagina di presentazione e superba musica! Restiamo però diffidenti e vediamo il seguito. Il gioco si scompone in cinque fasi. La prima (Axis chemicals) si riferisce alla sequenza del film in cui Batman incontra Jack per la prima volta. Si tratta di un classico del gioco di piattaforma dove Batman deve rag-

Prima partita: stabilimento chimico





Tagliate i palloni riempiti di smilex con le ali del batwing

giungere Jack e gettarlo in una vasca piena di componenti chimici. Jack diventa allora il famigerato "joker". L'obiettivo è semplice, ma arrivarci è tutta un'altra faccenda! I sicari di Jack sono là per proteggerlo e formano una barriera sostanziosa e difficile da superare. Armati di bombe o di mitra, vi incalzano senza sosta rendendovi la vita molto dura. Per difendersi, Batman (cioè voi) può lanciare dei bat-proiettili sui suoi aggressori o schivare gli attacchi. Inoltre, Batman può lanciare i suoi bat-ganci per passare da una piattaforma all'altra.
La seconda fase è senza dubbio la più bella (a nostro parere): la corsa in Bat-mobile.
Voi dovete scappate inseguiti dal joker, evitando inoltre i blocchi della polizia. Bisogna filare a tutta velocità e zigzagare fra le vetture che ingombrano le vie (superbo scrolling!). Una freccia vi indica costantemente la dire-

Corsa d'auto verso la batcaverna



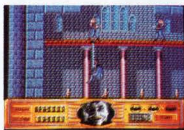
zione da prendere. A intervalli regolari voi dovete girare a destra o a sinistra, questo dipenderà semplicemente dalle circostanze. Ma non dubitate! Questa sarà un'operazione del tutto particolare: la Batmobile non prende una svolta come una qualsiasi volgare vettura!
Lanciando il vostro batgancio aggancierete il lampione che si

Ritrovate i cosmetici avvelenati



trova all'entrata della svolta. Il vostro bolide gira e prende la curva ad angolo retto, incredibile! Attenzione, se fallite la prima virata, potete ancora rifarvi con le due seguenti (questo sarà interessante per chi ha una mira come la mia!). Altrimenti è lo sbarramento della polizia alla fine della partita con i vostri connotati ormai da Joker, ahimè! In caso di riuscita, voi accedete alla fase successiva, cioè raggiungete la strafamosa Batcaverna. Sotto la forma d'un mastermind, voi dovete ritrovare i prodotti cosmetici che formano il terribile veleno che è lo smilex. Non dormite sugli allori ma affrettatevi: avete poco tempo per trovare i tre prodotti e soprattutto quelli giusti!
Questo problema è risolto in strada col volo in Batwing. Voi pilotate il vostro jet fra i caseggiati di Gotham City. Lo scopo della manovra consiste nel tagliare con l'aiuto delle vostre ali le corde che trattengono dei palloni riempiti di gas smilex. Gli urti ed altri incidenti finiscono per appiccare il fuoco alle ali della Batwing, la fine è ormai vicina. Nella sequenza finale, Batman

Ultima partita: nella cattedrale



deve raggiungere la cima d'una cattedrale dove si trova il joker per ingaggiare l'ultima lotta.
Si ritrova qui un gioco di piattaforma comparabile alla prima parte (Axis chemicals). Naturalmente, non sarà tanto semplice poiché i sicari sono ancora là per sbarrarvi la strada. In più, certe piattaforme hanno la spiacevole tendenza a sparire sotto i vostri piedi! Si può dire che Ocean ce l'ha proprio messa tutta per offrirci un bel soft d'azione. La varietà delle prove è un atout non trascurabile anche per i più esigenti. Abbiamo apprezzato la qualità degli scrolling, i sottofondi sonori e la bellezza della grafica. Le sequenze con la Batmobile e la Batwing sono pazzesche (che velocità!). Non ci si stancherà.

A.C.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	★★★★★★
Grafica	★★★★★★
Suono	★★★★★★

IL GIOCO DI GUIDA PIU'









Disponibile per:
C64 c/d
AMSTRAD c/d
ATARI ST
AMIGA



LEADER
DISTRIBUZIONE

PIU' STRADA

' FANTASTICO... E' DIVENTATO ANCORA MIGLIORE

TURBO Out Run™



, PIU' MACCHINA, PIU' AZIONE

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 1990



L'European Computer Trade Show può essere considerato l'evento più importante nel calendario informatico dell'Inghilterra, il secondo mercato più grande del mondo. Hanno già acconsentito a dare il loro appoggio alla manifestazione (che è prevista dal 1 al 3 Aprile al Business Design Centre a Londra) tutti gli Stati membri della CEE e gran parte delle altre Nazioni europee.

Infatti, saranno presenti alla manifestazione sia espositori che visitatori provenienti dalla Francia, Germania, Italia, Spagna, Paesi Bassi, Portogallo e Scandinavia, affiancati dalle più importanti compagnie inglesi.
Si aspetta anche una grande partecipazione di Paesi non europei; in particolare, si verificherà una presenza americana superiore a quella dello scorso anno. Infatti, le principali aree da adibirsi a stand sono già state prenotate da tempo; tuttavia sono ancora liberi spazi nei National Villages Arena e nella Gallery Level. Avendo riscontrato nell'edizione '89, un particolare interesse per il settore consumer e small business, gli organizzatori della Database Exhibitions si stanno impegnando per garantire risultati ancora migliori . "Anche se siamo consapevoli di avere nelle nostre mani il successo assicurato, non stiamo certo dormendo sugli allori...", afferma Michael Meakin, direttore della Database, "...sia gli espositori che i visitatori si aspettano da questa seconda fiera qualcosa di migliore rispetto alla prima, senza perdere di vista l'obiettivo principale di concludere affari." Michael Meakin, nel creare la campagna promozionale dell'edizione '90, ha mirato a sottolineare la particolare atmosfera della manifestazione. A questo proposito, gli organizzatori stanno cercando di migliorare l'intera immagine della fiera, enfatizzando, in particolar modo, le comunità degli USA e dell'Estremo Oriente.
Le innovazioni annunciate da Database per European Computer Trade Show, sono le seguenti:

- La prima fiera a premi collegata strettamente all'European Computer Trade Show.
- Un aumento di convegni riguardanti i principali soggetti fieristici, come gli effetti dei Multimedia e la nuova era delle console.
- Pacchetti software di intrattenimento sia per espositori che visitatori che facciano riferimento ogni giorno ad un tema nazionale differente.
- Interessanti pacchetti software di commercianti internazionali per attirare dettaglianti da tutto il mondo.
- Case Editrici con pubblicazioni leader nel campo informatico di tutta Europa.

"Considerato che abbiamo avuto un intero anno a nostra disposizione contro i soli tre mesi di tempo per organizzare l'edizione 1989, siamo sicuri che otterremo un ottimo risultato" dichiara Michael Meakin.

Le Case Editrici leader che appoggiano lo Show
Quest'anno l'European Computer Trade Show non sarà appoggiato da una sola rivista leader nel campo informatico, come fu per la prima fiera, ma sarà supportato da numerose testate di più Nazioni.
Sebbene Computer Trade Wee-



kly, il settimanale commerciale principale del Regno Unito, rimarrà lo sponsor ufficiale della manifestazione, questa volta sarà affiancato dalle riviste più famose d'Europa.
Infatti, daranno il loro contributo prestigiose pubblicazioni come *Tilt* per la Francia, *Computer Live* e *Power Play* per la Germania, *Micro Datron* e *Dator Magazine* per la Svezia, *Micro Mania* e *Amstrad Professional* per la Spagna e finalmente *Guida Videogiochi*, *PC Software* e *Amiga Magazine* per l'Italia.
Tilt è la numero uno tra le riviste di computer francesi, con una diffusione di ben 80.000 copie. D'altra parte *Power Play*, di edizione tedesca, da quando si è staccata da *Happy Computer*, può vantare di una vendita di circa 70.000 copie. Nel frattempo, *Happy Computer* sta per essere rilanciata come *Computer Live* nella speranza di vedere incrementare di 500.000 il numero dei suoi lettori (!).
Inoltre, si stanno facendo trattative anche con testate giapponesi e americane che aiuterebbero a dare una immagine più completa alla manifestazione.
"Con questo team promozionale che appoggia l'European Computer Trade Show, l'edizione 1990 raggiungerà vette insormontabili" afferma Mike Malone, direttore Vendite della Database Exibitions.



Prima Fiera a Premi Europea (European Trade Awards)
In seguito ad approfondite analisi, è stato deciso che il settore consumer e Home Productivity Awards dell'European Computer Trade dovrà prevedere una serie di fantastici premi.
Strettamente collegata all'European Computer Trade Show, la scintillante cerimonia dei premi, stile notte degli oscar, verrà festeggiata alla vigilia della Fiera di Aprile. L'estrazione dei premi coinvolgerà tutte le Nazioni e gli eventuali vincitori parteciperanno alla grande finale che si svolgerà a Londra. Le diverse Case Editrici che partecipano all'European Trade Awards saranno responsabili del coordinamento dei premi. Un team di giornalisti di ogni testata coinvolta nella fiera nominerà i vincitori nazionali. L'European Trade Awards ha già suscitato molto interesse tra i computer media europei; prova ne è il fatto che già tre riviste leader nel settore informatico hanno già dato la loro completa adesione alla manifestazione. In Germania chi si prenderà cura dei premi sarà *Markt & Technik's Computer Live* e *Power Play*, mentre *Tilt* assumerà un ruolo simile in Francia. Per ogni testata coinvolta nella manifestazione sarà presente almeno un giornalista che agirà come un rappresentante nazionale. "Pensiamo che questi premi aprano nuove prospettive per un commercio europeo sempre più solido" afferma Gregor Neumann, capo redattore di *Computer Live*.
Jean Michel Blottiere, capo redattore di *Tilt*, esprime simili sentimenti a riguardo:"Noi pensiamo che i premi, come la manifestazione stessa, siano un passo importante per un avvicinamento sempre maggiore al commercio europeo. Quindi, la manifestazione avrà il nostro pieno appoggio".

Categorie premi
Settore Consumer (Leisure)
- Migliore animazione
- Migliore grafica
- Migliori effetti sonori
- Migliore Shoot'-Em-Up
- Migliore action game
- Migliore arcade conversion
- Migliore adventure game
- Migliore role playing game
- Migliore startegia
- Il gioco più originale
- Migliore simulazione volo
- Migliore simulazione sport
- Migliore programma educativo
- Nuova testata che vanta il pubblico più numeroso
- Software Publisher dell'anno
- Gioco dell'anno
- Migliore utility

Home Productivity Awards
Miglior prodotto per:
- Commodore Amiga
- Atari ST
- PC

Miglior pacchetto software nel campo di:
- Word Processing
- Graphics
- Database
- DTP

Migliore Utility:
- Il computer dell'anno
- La stampante dell'anno

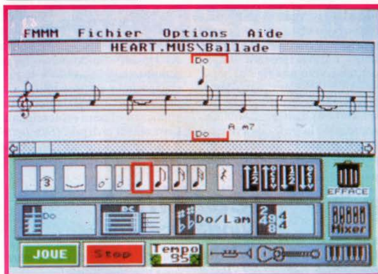
BIT MEDICUS

Da Amstrad arriva "BIT MEDICUS", la prima Enciclopedia Medica Elettronica interattivà per famiglie

Divertente come un videogioco, facile da consultare anche da chi non ha la minima conoscenza di informatica, "Bit Medicus" è un sofisticato programma al quale hanno collaborato 200 luminari della medicina.
Versione dedicata alle famiglie, derivata dal famoso programma "Medusa" concepito per aiutare i medici a formulare diagnosi esatte, "Bit Medicus" offre un contributo concreto alla migliore conoscenza di se stessi, dei propri disturbi e ne indica le possibili cause. Naturalmente, "Bit Medicus" non vuole sostituirsi al medico, né prescrivere cure. Aiuta efficacemente, invece, ad inquadrare meglio i sintomi più comuni e ad accostarsi con maggiore consapevolezza al mondo della medicina. Tutto questo, con la massima semplicità, premendo tre soli tasti del computer.
"Bit Medicus" è infatti dotato di un computer Amstrad CPC 6128, l'unico che può accettare questo programma. Programma e computer costano L. 599.000 + IVA.
Il programma è suddiviso in tre dischetti, a seconda dell'apparato dell'organismo sul quale si desiderano informazioni. In tre dischetti sono raccolte:
- 900 malattie classificate;
- 3000 sintomi con cui possono manifestarsi;
- 2000 analisi per identificarle.

Basta inserire il dischetto nel computer e l'utilizzatore è guidato, passo dopo passo, a definire le proprie richieste di informazioni. Il programma, essendo interattivo, rende immediato il dialogo, proprio come si fa con il medico: grazie ai dettagliati elenchi di sintomatologie possibili, che appaiono a comando sullo schermo si effettua un rapidissimo check-up delle proprie condizioni fisiche o di quelle di un familiare.
"Bit Medicus" prospetta subito, in tempo reale, in base al sesso ed all'età la probalità di una qualsiasi malattia o situazione di rischio. Inoltre, ricorda sempre e consiglia le norme igieniche e comportamentali nelle situazioni di emergenza.
Naturalmente il computer può essere adoperato anche per infiniti altri usi: Amstrad CPC 6128 dispone di moltissimi videogiochi e di una vasta biblioteca di programmi avanzati che aiutano efficacemente i ragazzi nello studio e li preparano ad introdursi nel mondo affascinante dell'informatica.
"Bit Medicus" è una realizzazione creata in esclusiva per Amstrad, azienda fra i maggiori leader dell'elettronica in Europa e nel mondo, ed è presentata al pubblico unitamente al computer Amstrad CPC 6128 comprensivo di tastiera, monitor monocromatico, joystick e 50 programmi al prezzo di L. 599.000 + IVA.





Il musicista può agire, con FM Melody Maker, su tutte le opzioni visibili



Costruzione del ritmo su misura



Sei strumenti fra 78, con le stesse sonorità del vecchio MSX Yamaha

FM Melody Maker

un'orchestra a portata di mouse

FM Melody Maker è il primo programma che applica completamente gli arrangiamenti su una melodia con batteria, basso, violino, ottoni... Docile da gestire, questo software di facile utilizzo è un utile avvio alla computer music professionale.

Come far della musica su ST senza per questo investire in un sistema complesso sintetizzatore/amplificatore/expander/sequencer? Music Construction Set aveva già apportato una prima risposta a questo problema, senza tuttavia risolvere la questione dell'accompagnamento musicale: basso, batteria, arrangiamento.
Presentata al Salone della Musica 1989, FM Melody Maker fornisce ai musicisti in erba un sistema musicale completo, molto semplice da gestire e che potrà, in seguito, condurvi verso un utilizzo professionale. Il soft si collega al vostro sistema HI-FI attraverso la sua interfaccia. Attenzione ai decibels! Il miglior modo di descrivere FM Melody Maker è di confrontarlo ai "piccoli" sintetizzatori che si trovano sul mercato, quelle tastiere che, a partire da una semplice melodia, vi procurano un accompagnamento completo. Il quadro principale del programma in questione è molto classico. Sul rigo musicale, il creatore dispone le note e le pause al mouse. Scelta dell'armatura (numero di diesis o di bemolle in chiave), del tempo, misura 4/4, 12/8. Il programma è maneggevole e basta premere il tasto "play" per deliziarsi le orecchie. Ecco la base musicale di FM Melody Maker. Passiamo adesso ai "plus" che fanno di FM Melody Maker un grande soft.
L'arrangiamento che accompagna la melodia così creata, sorprenderà gli antichi utilizzatori di Music Construction Set. Una base ritmica, un basso, qualche ottone o violino, il risultato è impressionante! Voi ora modificate lo stile del vostro pezzo con l'aiuto di menu scorrevoli e di icone presenti sul quadro principale. Prima manipolazione, la scelta degli strumenti. FM Melody Maker utilizza suoni FM (78 in totale), molto vicini alle sonorità che esistono sui sistemi musicali MSX di Yamaha. Nulla a che vedere certo, con i suoni d'un DX7 o degli strumenti digitalizzati. Le sonorità disponibili sono abbastanza semplici (la cassa è un po' povera, in compenso il basso ed i fiati sono veramente ottimi). FM Melody Maker possiede sei voci musicali in più della parte ritmo. L'arrangiamento è visualizzato dalla macchina secondo basi classiche. Se inserite degli accordi sotto la vostra melodia, l'arrangiamento li visualizza senza problemi con un basso o con un controcanto (è una seconda melodia che ricalca la prima). Ma anche se non s'inserisce

Banco da Mixage





Ordine delle misure ritmiche

alcun accordo, il programma definisce da sè una suite d'accordi. Ecco ciò che conferisce a questo programma un ruolo educativo "intelligente". Un grazie da parte di tutti coloro che non padroneggiano ancora l'armonia! Per cambiare il feeling del vostro tema, potete in seguito scegliere un arrangiamento "machine" secondo diversi tipi di musica: Rock, swing, latina, reggae, ecc., tutte le voci musicali si adattano subito a questo nuovo stile. Non vi resta altro che modificare il volume di ogni strumento con il mixer incorporato nel quadro principale e salvare la vostra creazione.

Una "Musical Box" Molto facile da gestire

Ci sono altre funzioni che vi permettono di spingere un po' più lontano la creazione. Le sonorità disponibili nei menu scorrevoli sono di estrema facilità nella gestione. Su una griglia, "disegnate" voi stessi parecchie sequenze ritmiche in tempo reale. L'editor musicale vi permetterà in seguito di allacciarvi a queste sequenze per inserire la ritmica del tema completo conservandola. FM Melody Maker permette d'utilizzare l'interfaccia MIDI dell'Atari ST. Se lavorate con strumenti MIDI, il vostro tema sarà eseguito con i suoni di questi ultimi. Se è possibile registrare partendo da una tastiera MIDI, il pezzo memorizzato non può invece essere eseguito con gli arrangiamenti di FM Melody Maker. Un bug che si spera venga rapidamente eliminato dalla Software House.

FM Melody Maker s'indirizza a tutti coloro che vogliono creare musiche ricche e complesse, senza tuttavia passare lunghe ore a scrivere una riga di bassi, un arrangiamento per flauto, sintetizzatori, ecc., o anche uno spartito per batteria. Abbiamo apprezzato la gestibilità di questo programma (mouse, rapidità nella visualizzazione delle schermate, lavoro in tempo reale con la griglia della "Musical Box", la scelta degli strumenti ed il giusto compromesso fra la semplicità del suo uso e la ricchezza delle sue possibilità). Un prodotto ludico e didattico dalle applicazioni semi professionali. Cosa chiedere di più? *(Dischetto e cartuccia Upgrade per Atari ST).*

Real Time
Sound Processor

Trasformate il vostro Amiga in una scatola per effetti sonori: eco, delay, coro,... RTSP è davvero molto potente!

Trasformate il vostro Amiga in una scatola per effetti sonori: eco, delay, coro,... RTSP è davvero molto potente. Ce ne vuole per utilizzarlo al meglio, non è certo un giochetto per il divertimento di un attimo.
Grazie alla sua interfaccia voi fate entrare nel vostro Amiga un suono quasiasi (micro, hi-fi, chitarra, sintetizzatore...). Questo suono viene modificato in tempo reale dal soft prima di uscire dalle prese audio del computer. Questo programma è l'equivalente di ciò che si chiamano gli effetti nel gergo musicale (distorsore a pedale per i chitarristi, per esempio). Come sempre RTSP è più efficace di tali apparecchi perché dà accesso a tutte le opzioni di modulazione visualizzate a video. Per contro, l'utilizzo d'un tale soft è piuttosto ridotto. Difficile utilizzare il proprio Amiga in scena. Inoltre, se si lavora su una configurazione MIDI completa, Amiga sarà più utile come sequencer che per il trattamento degli effetti (salvo in multitasking). Per i principianti non resta allora che il gusto di trasformare suoni per il piacere della scoperta. RTSP è piuttosto facile da maneggiare: le istruzioni spiegano in modo molto dettagliato ciò che compone un suono e

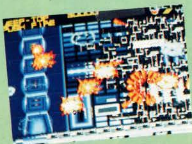
Anche la grafica è perfetta



come modificarlo. Occorre così impegnarsi per svelare tutti i misteri degli effetti sonori. In definitiva, solo la pratica vi consentirà di padroneggiare perfettamente il programma. Sono disponibili sul dischetto una ventina di effetti preprogrammati, eco, delay, phaser, il risultato è piuttosto buono se si trascura il sibilo di Amiga, piuttosto fastidioso per un lavoro serio. RTSP è per concludere, un soft originale che però, proprio come i digitalizzatori sonori, non ha interesse se non quando lo si utilizza per un lavoro molto preciso. Ci si stanca ben presto dell'aspetto ludico e solo il lavoro in multitasking su Amiga 2000, con una configurazione MIDI completa sedurrà i professionisti della computer music. *(Dischetto e cartuccia Adept Development per Amiga)*

A.C.

HI-SCORE
Gallery

Andrea C. - Cagliari
Silkworm (Amiga) **410800 pt**




Roberto T. - Udine
Commando (C64) **2675000 pt**

COGNOME ____________________

NOME ____________ ETA' ______

INDIRIZZO ____________________

CITTA' ____________ C.A.P. ______

GIOCO ____________________

ACQUISTATO DA ____________________

MACCHINA ____________________

PUNTEGGIO RECORD ____________________

NOTE ____________________

GV7

Inviate il coupon a fianco riportato corredato di:

- *una propria foto*
- *una foto della schermata con il punteggio raggiunto.*

Sono idonee anche fotografie scattate con Polaroid, purché ben chiare e nitide. Le buste devono essere inviate a:

Guida Videogiochi
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9
20124 Milano




Tullio G. - Fara Novarese (NO)
Nemesis (MSX) **935000 pt**




Marta B. - Parabiago (MI)
Silkworm (C64) **73500 pt**




Tatiana V. - Roma
Arkanoid II (Spectrum) **328000 pt**

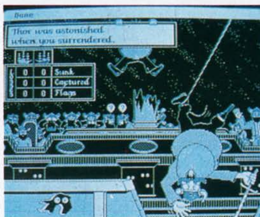



Gabrio R. - S.Lazzaro (BO)
Warlock's Quest (Atari ST) **446800 pt**

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Ancient art of war at sea Mac-PC

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	75000



Degno successore di Ancient Art of War, questo soft non sacrifica la realizzazione alla strategia. Bella grafica, animazioni divertenti e ben riuscite, colonna sonora più che rispettabile (musica e voci digitalizzate) tutto giusto, dunque.
E' davvero difficile rendersi conto che si tratta proprio di un wargame! Stavolta, è sul mare che si svolge la battaglia. Al comando di una flotta, voi dovete distruggere tutti i portabandiera nemici oppure rubare una corona nel porto d'attracco.
Il tutto si svolge in tempo reale e viene gestito interamente con il mouse, che, come si sa, è il massimo in questo genere di game. Affondamenti, vento, inseguimenti e abbordaggi sono ovviamente gli ingredienti che rendono interessante la strategia. Questo programma vi offre dodici scenari, sei avversari e un editor di partite. In breve, di che tener occupati per un bel po' gli appassionati. Un programma eccellente che dovrebbe riuscire a piacere agli amanti della strategia convincendo anche i più refrattari ad amare il genere.
(Dischetto Broderbund doppia faccia)

Blood Money Amiga, ST

GENERE	SHOOT'EM-UP	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆☆	PREZZO	49000



In questo shoot'em-up che si può giocare in due, già presentato in versione Amiga, gli ideatori sono riusciti davvero a ottenere un eccellente equilibrio tra la componente azione e quella strategica. E' fondamentale recuperare del denaro per migliorare il vostro equipaggiamento, poiché, con quello di cui disponete alla partenza, vi sarà ben difficile andare molto lontano. Si raccomanda anche di mirare giusto nell'affrontare gli svariati nemici che incontrerete. La versione ST differisce in molti punti da quella per Amiga: prima di tutto non funziona che con le nuove ROM, poi, anche se l'animazione rimane sempre fluida, è decisamente più lenta rispetto alla precedente. Invece, il gioco da soli diviene molto più interessante che nella versione Amiga, ma quello a due rischia di essere un po' troppo facile e di stancare in fretta i giocatori, che come ben sappiamo sono molto esigenti in fatto di giochi. La grafica rimane superba, come pure la qualità della colonna sonora, che è senza alcun dubbio di ottima qualità.
(Dischetto Psygnosis)

Bloodwych Amiga

GENERE	RUOLO	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	17	SUONO	☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	-



Dopo la versione ST, ecco la versione Amiga di questo stupefacente gioco di ruolo, che si può giocare in due. Alla partenza voi non disponete che di un solo avventuriero scelto tra 16 campioni di professioni diverse. Ma vi occorrerà reclutare presto tre altri personaggi, a secondo delle circostanze. Nel gioco a due, lo schermo è diviso in due parti e ogni giocatore può effettuare le proprie azioni, conversare con i mostri e con i personaggi dell'altro gruppo, ecc. Ma è davvero un peccato che, nel gioco da soli, la finestra grafica non sia stata ingrandita e resti limitata alla metà dello schermo. Oltre al joystick e alla tastiera il primo giocatore può ricorrere al mouse per la manipolazione. Il sistema di icone proposto è chiaro, benché meno conviviale di quello di Dragon Master. I combattimenti sono frequenti e difficili e la magia ben gestita. La realizzazione grafica e sonora è purtroppo ben lontana dallo sfruttare le capacità della macchina. In conclusione, se si rivela insostituibile nel gioco a due Bloodwych rimane nettamente al di sotto di Dragon Master nel singolo. (Dischetto Image Works)

Bloody Wolf

Console Nec

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	★★★★★
INTERESSE	16	**SUONO**	★★★★★
GRAFICA	★★★★	**PREZZO**	



Bloody Wolf è un soft che non ci propone niente di nuovo, bisogna comunque rimarcare che è da porsi nei livelli più alti nel genere Commando.
In questo adattamento di un gioco arcade della Data East, voi avete il ruolo di un comandante incaricato di liberare dei prigionieri caduti in mano al nemico. Armato di fucile mitragliatore e di qualche granata voi affrontate delle armate nemiche, come pure elicotteri e sottomarini che vi daranno notevole filo da torcere prima di averne ragione.
Il tema, come già accennato, non è molto originale e la grafica è piuttosto mediocre, ma la ricetta funziona egregiamente.
Animazione e colonna sonora sono di buon livello. Tutto si muove in fretta, i comandi sono un modello di precisione e ci si lascia immediatamente prendere dal gioco. E' la miglior versione di un gioco di tipo Commando. Bloody Wolf appassionerà più di un patito dell'arcade e riuscirà forse ad attirare anche altri giocatori.
(Cartuccia HE System)

Carrier Command

CPC - ST - PC
Amiga - C64

GENERE	STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	★★★★
INTERESSE	15	**SUONO**	★★★
GRAFICA	★★★★	**PREZZO**	39000-79000



Notevole rentree nel mondo degli 8 bit della Rainbird. Carrier Command mantiene su CPC, nel complesso, lo stesso scenario delle versioni precedenti (ST, Amiga) e chi possiede questa macchina apprezzerà, a maggior ragione, questa vera e propria prelibatezza .
Il teatro delle operazioni è sempre situato nel futuro nell'anno 2166. Voi siete in conflitto con una potenza nemica per il controllo di un arcipelago. Da un punto di vista tecnico questo programma arriva a sviluppare al meglio le capacità limitate del CPC, il che non è cosa da poco.
La grafica utilizza tecniche 3D "fil di ferro" (le versioni 16 bit erano in 3D a superfici piene). L'animazione è gradevolmente fluida e gli effetti sonori sono soddisfacenti. Da notare tuttavia che sebbene alcuni comandi e sequenze d'animazione siano stati soppressi nella presente versione, il programma non è meno ben realizzato e piacerà senza alcun dubbio a tutti gli appassionati del genere.
(Dischetto Rainbird)

Dungeon Explorer

Console Nec

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	★★★★★
INTERESSE	15	**SUONO**	★★★★
GRAFICA	★★★★	**PREZZO**	29000

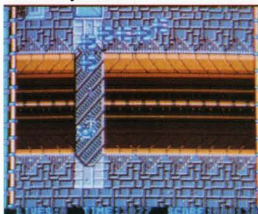


Dungeon Explorer è veramente un soft ben realizzato per la console Nec e i possessori di questa macchina saranno entusiasti della lotta che dovranno intraprendere.
Questo programma, (non faticherete ad accorgervi da dove ha tratto l'ispirazione: Gauntlet) vi propone di esplorare quattordici segrete popolate da aggressive creature intenzionate a levarvi la pelle di dosso.
A rendere ancora più interessante il gioco è la possibilità di giocare in cinque simultaneamente, con personaggi dotati di differenti caratteristiche. I cloni di Gauntlet non si contano, ma questo è davvero il migliore: la finezza della grafica e la precisione dell'animazione contribuiscono non poco al piacere del gioco. Anche il sonoro è decisamente di qualità elevata.
E poi, c'è da mettere in conto anche qualche innovazione: ogni segreta è composta da più piani collegati da scale e un sistema di codici vi evita di riprendere ogni volta dall'inizio ogni nuova partita. Un successo!
(Cartuccia Hudson Soft)

Future Sport

ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	*****
INTERESSE	13	**SUONO**	****
GRAFICA	****	**PREZZO**	



Future Sport non dice tutto dal nome, infatti, da questo si può solo pensare a una simulazione, più o meno riuscita, sportiva ambientata nel futuro.
Armato di una specie di balestra, voi dovete attraversare un labirinto zeppo di trappole e popolato da aggressive creature che di sportivo hanno ben poco. Malgrado il suo titolo, infatti, questo programma assomiglia più a uno shoot'em-up che a una simulazione sportiva.
Sembrerebbe un game semplice: le trappole sono sempre allo stesso posto e la maggior parte dei vostri assalitori è ugualmente prevedibile; solo uno di loro appare sullo schermo in modo casuale. Occorre memorizzare tutto ciò, poiché vi sarà difficile sopravvivere contando solo sui vostri riflessi. Le prime partite sono piuttosto frustranti, ma, se si riesce a passare oltre, ci si lascia in fretta prendere dal gioco. Grafica, animazione ed effetti sonori sono piuttosto soddisfacenti e la realizzazione è nel complesso abbastanza buona.
(Dischetto Actual Screenshot)

H.A.T.E.

ST - C64 - Sega - Coleco

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	*****
INTERESSE	9	**SUONO**	*****
GRAFICA	*****	**PREZZO**	



H.A.T.E. è un rifacimento di Zaxxon, il celebre shoot'em-up della Sega. La principale innovazione di questo programma è che voi pilotate una nave spaziale o un tank, a seconda dei livelli e delle circostanze in cui vi trovate.
Altro aspetto originale, pur disponendo di una sola vita, voi recuperate durante il cammino degli oggetti che corrispondono a tutti gli effetti a una vita supplementare permettendovi così di proseguire nel gioco. Non è un'idea malvagia ispirarsi a questo grande classico e vi è certo più di un giocatore che sarebbe ben felice di ritrovare su 16 bit un programma di questo tipo che ha dato tante soddisfazioni ai possessori della console Sega. Sfortunatamente il gioco nella versione ST, non è molto riuscito.
Il buon vecchio Zaxxon della console Coleco e il Super Zaxxon del C 64 erano decisamente più eccitanti di questo modesto rifacimento.
Anche la realizzazione non si può definire delle migliori, il che non contribuisce certo a salvare la situazione.
(Dischetto Gremlin)

Hoyle

PC (varie schede)

GENERE	RIFLES.CARTE	**ANIMAZIONE**	**
INTERESSE	13	**SUONO**	***
GRAFICA	****	**PREZZO**	-



La Sierra ci offre qui un multiprova che raggruppa sei giochi di carte: ramino, solitario, otto americano, eccetera.
Avete la possibilità di scegliere i vostri avversari secondo il loro livello di difficoltà, dopodiché la partita ha inizio. Il gioco è controllato con il mouse ed è quasi impossibile eseguire una falsa manovra senza che i vostri compagni di squadra vi spieghino la via (o le vie) da seguire. Il soft vi offre, inoltre, le regole di ogni gioco in un menu che scorre sul video.
Grafica molto chiara (in EGA), animazione dei personaggi (sorriso, smorfia di disgusto, eccetera) e sottofondo musicale variati (il soft accetta tutte le schede sonore PC), Hoyle rimane un buon programmino, accattivante e piuttosto avvincente, sempre se si è degli appassionati di tale genere. Unico difetto, se voi potete giocare contro le celebrità della Sierra, come Larry, eroe di Leisure Suit Larry, è impossibile combattere contro un altro essere umano che probabilmente renderebbe questo game molto più interessante.
(Dischetto Sierra On Line)

Ikari Warriors

Nintendo - ST
Spectrum - C64 - C16
Amiga - CPC - PC

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	13	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	18000-39000



Chi di voi ha letto l'inserto Console abbinato a Guida Videogiochi n°7, avrà sicuramente apprezzato questo game, che sebbene datato viene riscoperto dai ragazzi che si affacciano al mondo degli "smanettoni a tutto gas" per la prima volta.
Voi affrontate intere armate in un caleidoscopio di colpi e di azioni per tentare di liberare un generale fatto prigioniero dal nemico e che dovete assolutamente ritrovare. Questo adattamento dal gioco arcade della SNK si può giocare anche in due il che rende il game più appassionante. Questo programma è un classico della console Nintendo. La grafica è un po' datata, ma l'azione rimane comunque appassionante. Sono di buon livello anche l'azione e gli effetti sonori. Questo gioco rapido e difficile ci guadagna, logicamente, dall'essere giocato in due piuttosto che da soli contro il computer.
Per tener conto dello stile proprio di tale console, la SNK ha aggiunto stanze segrete e qualche bonus nascosto, che non comparivano nel gioco arcade originale.
(Cartuccia SNK)

Menace

PC - Amiga
ST - C64

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★
INTERESSE	13	SUONO	★★★
GRAFICA	★★★★	PREZZO	18000 - 39000



Menace è un soft già testato su questa stessa Guida Videogiochi precedentemente. Questo gioco arcade che era stato la delizia dei possessori di Amiga fa una notevole entrata nell'austero mondo del PC non deludendo le aspettative degli utenti. Logicamente, visto il successo della precedente versione, la trama del gioco non è cambiata: voi dovete, anche qui, distruggere un numero sempre più grande di aggressori inferociti e pronti a tutto per levarvi la pelle di dosso. La grafica del programma in modo EGA è gradevolmente colorata. Non molto soddisfacente la colonna sonora che accompagna l'azione, ma questo non dovrebbe ormai stupire più di tanto. Le animazioni invece danno risultati soddisfacenti per quanto riguarda gli scrolling. Da notare tuttavia che questa qualità d'animazione può essere imputata alla macchina utilizzata per il test: un Compaq 386SX con la frequenza di 16 MHz, mentre un PC XT di base ha una frequenza di 4.77 MHz e perciò per le altre conformazioni è tutto da vedere.
(Dischetto Psygnosis)

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA

NINTENDO PRESENTA 4 DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

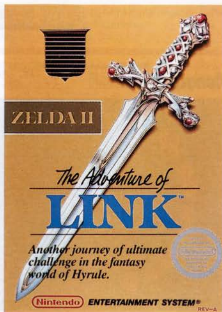
SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mario questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire! Per fortuna Mario è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il Malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...



ZELDA II

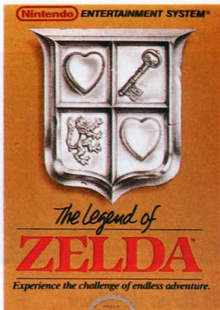
Il malvagio Ganon ha colpito ancora! La Principessa Zelda è vittima dell'incantesimo del sonno, e non ti sarà facile ridestarla. Ancora una volta devi affrontare la sfida nei panni del valoroso Link... 6 preziosi cristalli ti aspettano, dispersi qua e là, lungo il tortuoso percorso... trovali tutti e riportali alle 6 rispettive statue di pietra. Ma non ti illudere, non sarà una passeggiata: le prove da affrontare sono tante e tante. Riflessi e intelligenza ti potranno salvare nelle situazioni piú difficili... possibile che questo sia soltanto un videogioco?!?



OGGI E' ANCORA PIU' RICCA.

LEGEND OF ZELDA

È un'avventura senza fine. Tu sei Link, l'eroe che deve liberare la principessa Zelda dal perfido Ganon. Per farlo devi conquistare la "Triforza". Ma come e dove? Tanto per cominciare devi cercare di uscire vivo dal mondo di superficie, e poi avventurarti per 9 mondi sotterranei, dove, pezzo per pezzo, dovrai conquistarti la "Triforza". In totale gli schemi sono 128: per vincere devi superarli tutti.



CASTLEVANIA

100 anni ha aspettato il Signore del Male. E proprio stanotte ha deciso di risvegliarsi dal suo lungo sonno. Curioso che anche tu, proprio stanotte, sia al Castello! Riuscirai a fermare il Principe prima che inizi a mietere vittime? Per farlo dovrai uscire vivo da tre blocchi di percorso, ognuno dei quali è diviso in tre piani. E ad ogni diverso piano sono pronti ad aspettarti fantasmi, mostri e pipistrelli, ben 21 nemici sempre piú minacciosi ed agguerriti per avventure sempre nuove e terrificanti. Difenditi come puoi e Buona Fortuna!





Nintendo®

IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO

Tracksuite Manager

Amiga - C64

GENERE	STRATEGIA	ANIMAZIONE	
INTERESSE	13	SUONO	
GRAFICA		PREZZO	



Tracksuit Manager è rivolto a tutti coloro che desiderano dirigere una squadra di football.
Scegliete il paese che vi pare ed è lotta senza quartiere per quattro anni. Avrete pieni poteri per quanto riguarda la gestione della vostra squadra, ma dovrete condurla alla vittoria nella Coppa delle Nazioni e nella Coppa del Mondo se volete continuare a dirigerla.
Si tratta di un programma molto completo, ma piuttosto austero, che non presenta alcuna grafica e quindi nessuna animazione ed assenza di effetti sonori. Tutto svolto in modo testo, compresi i match cui voi assistete che si riducono alla lettura di un commento, cosa che frustrerà ed ovviamente annoierà a morte gli amanti dei giochi d'azione. Un interessante buon programma di strategia, poco spettacolare però, che non piacerà che agli appassionati in assoluto del genere. Sarà molto opportuno che gli altri si cerchino un altro tipo di soft se vogliono assicurarsi il divertimento.
(Dischetto Again Again)

Tin Tin on the Moon

ST - Amiga

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	12	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	



A lungo atteso, questo programma seduce e delude nello stesso tempo. La presentazione animata dell'avventura e la grafica molto in "stile fumetto" delle scene d'azione, sono veramente attraenti.
Tuttavia la strategia della partita è piuttosto limitata e senza dubbio stancante a lungo termine. Il gioco concatena a più riprese due sequenze: nella prima voi pilotate il razzo tra le meteoriti raccogliendo bonus. Grazioso, ma un po' troppo facile da superare. L'altra sequenza si svolge nel razzo, dove il gioco è più difficile, poiché bisogna catturare l'infame Jorgen, liberare i suoi prigionieri, trovare bombe da disinnescare o raccogliere estintori per spegnere gli incendi. Missione difficile, certo, ma troppo breve, comunque vada a finire (due o tre minuti...) Tintin sur la Lune punta sulla popolarità del suo eroe (delle volte mi chiedo se la delusione è maggiore proprio per questo). Secondo me, questo programma è grazioso, ma offre un gioco davvero un po' troppo limitato.
(Dischetto Infogrames)

Trojan

Console Nintendo

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	★★★★★
INTERESSE	14	SUONO	★★★★★
GRAFICA	★★★★★	PREZZO	-



In questo adattamento di Trojan, un gioco arcade della Capcom, voi rivestite i panni dell'eroe e affrontate le terribili armate di un re diabolico.
Dei soldati tentano perfidamente di accerchiarvi, mentre altri vi lanciano bombe dalle finestre o sbucano inaspettatamente da una fognatura per scoccare una freccia mortale verso di voi. Purtroppo la sola arma che possedete è una spada, ma disponete anche di uno scudo che vi permetterà di bloccare i proiettili, se vi dimostrerete abbastanza abili nel suo impiego. Per quanto riguarda gli avversari più temibili, solo una perfetta padronanza di questo scudo vi consentirà, infatti, di avvicinarvi a loro quanto basta per poterli abbattere con qualche ben assestato fendente della vostra spada.
Non molto appassionante, ma piuttosto difficile da padroneggiare. Dal punto di vista tecnico il gioco è realizzato piuttosto bene: di buona qualità tanto la grafica quanto l'animazione e di buon livello anche gli effetti sonori che accompagnano l'azione.
(Cartuccia Capcom)

Trained Assassin

Amiga

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	

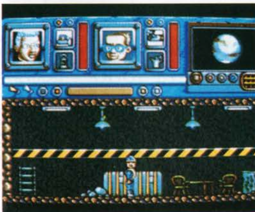


Dopo Scorpion, ecco il secondo programma di questo nuovo editore inglese. Trained Assassin è uno shoot'em-up simile a Forgotten Worlds (già testato su altri numeri di Guida Videogiochi), in cui voi dirigete un soldato spaziale che si lancia all'assalto di una base extraterrestre.
Numerosi avversari vi attaccano da ogni direzione e voi dovete anche abbattere diversi ostacoli per giungere fino al guardiano che vi attende alla fine di ogni settore. Occorre assolutamente raccogliere tutti gli equipaggiamenti supplementari per avere qualche possibilità di progredire nel gioco. L'azione è avvincente e la realizzazione del programma è di alta qualità, come è dimostrato dalla grafica raffinata e dall'animazione di buon livello, anche se gli effetti sonori non sono troppo elaborati. E' purtroppo spiacevole il fatto che il livello di difficoltà sia fin dall'inizio troppo elevato, cosa che rende il gioco un po' troppo difficile, soprattutto per coloro che non hanno ancora molta esperienza di soft di tale genere.
(Dischetto Digital Magic)

Thunderbirds

ST - Amiga
MSX - C64 - CPC

GENE	ARCADE/ADV.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-29000

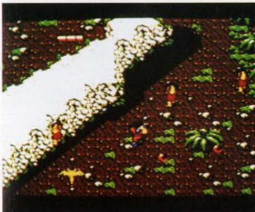


Tratto da una serie televisiva celebre oltre Manica, questo programma presenta un'organizzazione segreta specializzata nei salvataggi più pericolosi.
Nel corso della missione che dovrete portare a termine, scenderete in una miniera per salvare degli sventurati minatori bloccati da un'esplosione, vi calerete sui fondali marini per disattivare il reattore di un sommergibile nucleare in difficoltà o penetrerete in una banca per recuperare un documento segreto. Ogni volta voi disponete di due uomini, che trasportano due oggetti ciascuno e potete passare dall'uno all'altro a piacere.
In questo gioco arcade/adventure tutto si basa sull'utilizzo opportuno degli oggetti che potrete trovare, ma occorre pensare e agire in fretta poiché non avete che poco tempo prima che avvenga la catastrofe. Per quanto riguarda la realizzazione, la grafica è di buon livello, l'animazione è abbastanza soddisfacente, ma gli effetti sonori avrebbero potuto essere un po' più elaborati.
(Dischetto Grandslam)

Time Soldiers

Console Sega

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-



Il tentativo di attacco di un lontano e sperduto pianeta della nostra galassia è terminato con un vero e proprio disastro e cinque uomini della truppa scelta terrestre sono stati proiettati nello spazio-tempo.
Due loro camerati si lanciano alla loro ricerca in zone spazio-temporali che si collocano tanto nel passato quanto nel futuro. Nel corso di questo viaggio nel tempo affronterete di tutto: uomini delle caverne, soldati romani e ovviamente un buon e immancabile numero di mostri. Questo gioco arcade, finora poco conosciuto, è un buon shoot'em-up che deve molto a Commando per quanto riguarda la sua struttura. L'azione non brilla per originalità, ma le partite a due giocatori sono gradevoli e le sequenze si susseguono in modo casuale, il che ravviva l'interesse del gioco.
Abbastanza buoni, se pure non eccezionali, gli effetti sonori che accompagnano l'azione e la realizzazione grafica; di miglior livello l'animazione.
(Cartuccia Sega)

The Hunt Red Oct.

Apple II GS - ST - Amiga - C64 - PC

GENERE	STRATEGIA/SIM.	**ANIMAZIONE**	★★
INTERESSE	14	**SUONO**	-
GRAFICA	★★★★	**PREZZO**	29000-79000



The Hunt for the Red October riprende i principali elementi del libri di T. Clancy: comandante dell'ultimo raffinato, modernissimo e, ovviamente, segretissimo prototipo di sommergibile sovietico, avete deciso di lasciare la madre patria per passare all'Occidente.
Tutta la potente e agguerrita flotta dell'Armata Rossa vi insegue e gli americani non sono per il momento ben certi delle vostre reali intenzioni (siete davvero un amico o state facendo il doppio gioco?).
Il programma non comporta, di fatto, che di una singola missione, che farà di voi un paria ricercato senza tregua per tutto l'Atlantico, contrariamente alle solite simulazioni di sommergibili che vi trasformano in cacciatore piuttosto che in preda. Il gioco, graficamente riuscito, anche se l'animazione è piuttosto carente e non vi sono effetti sonori, si maneggia facilmente con il mouse per mezzo di una serie di icone.
(Dischetto Datasoft)

Take Down

PC EGA, CGA

GENERE	CATCH	**ANIMAZIONE**	★★★
INTERESSE	8	**SUONO**	Sintesi vocale
GRAFICA	★★★	**PREZZO**	-



Ormai i micro hanno a disposizione una infinita scelta di simulazioni sportive; alcune molto valide e altre un po' meno.
Per quanto riguarda le simulazioni di catch, non sono mai facili da realizzare: scenario 3D, ricchezza di movimenti e soprattutto precisione delle prese... occorrono un notevole talento e un computer tra i più rapidi per vincere la sfida che questo sport propone. Sfida perduta su PC, come forse ci si poteva anche aspettare.
La presentazione del soft è soddisfacente, ma il gioco soffre di una grafica troppo grossolana e rimane per così dire nel vago. Impossibile giudicare con esattezza la distanza tra gli avversari e dunque padroneggiare di fatto lo svolgimento dell'azione, salvo dopo un lungo allenamento, il che rende il programma fastidioso.
Mancano anche un'adeguata grafica, la fluidità dell'animazione e la qualità sonora. Bah!
(Dischetto Gamestar)

Verminator

ST

GENERE	AZ./SCALA/STRAT.	**ANIMAZIONE**	★★★
INTERESSE	14	**SUONO**	★★★
GRAFICA	★★★★	**PREZZO**	49000



Verminator deve ripulire un vasto labirinto sottterraneo da ogni sorta di deliziosi animaletti da incubo...
Il paesaggio in cui vi muovete è molto dettagliato (forse anche troppo!), pieno di una moltitudine di oggetti e di piante futuriste. Per riuscire a portare a termine il gioco dovete raccogliere dei pezzi d'oro nel corso delle battaglie al fine di acquistare armi sempre più potenti.
Non descriviamo la missione: benché difficile da compiere e abbastanza complesso da garantire lunghe ore di gioco, Verminator pare a lungo andare un po' noioso.
Niente di nuovo per quanto riguarda lo scenario. La realizzazione grafica è piuttosto soddisfacente e l'animazione e gli effetti sonori sono di medio livello.
Tutto l'interesse di questo programma sta nella scelta oculata delle armi in funzione dei nemici che si incontrano. Un buon soft se si apprezza il genere, ma non è originale quanto basta per farne un hit.
(Dischetto Rainbird)

Vulcan

Amiga - PC

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	14	SUONO	★★★★
GRAFICA	★★	PREZZO	-



Vulcan vi propone di rivivere gli episodi più significativi della campagna di Tunisia. Voi potete giocare da soli o in due, scegliendo il vostro campo: Alleati o forze dell'Asse. Vi sono offerti cinque scenari, dalla corsa verso Tunisi, che si può portare a termine in 25 minuti fino alla conquista completa della Tunisia, che può richiedere anche 16 ore di gioco. Un certo numero di opzioni complementari vi permetterà di modificare la realtà storica in base a un'ipotesi che si sarebbe potuta realizzare (conquista di Malta o di Bone da parte delle forze dell'Asse, distruzione di Dak, ecc.). Secondo il modo scelto, sulla mappa appariranno tutte le forze nemiche o solo quelle che si trovano in prossimità di una delle vostre unità. Come in tutti i wargame, a ogni turno dovete controllare le vostre unità e dare loro gli ordini. La grafica è mediocre, ma eccellenti effetti sonori accompagnano i combattimenti. La gestione, interamente con il mouse, è molto piacevole ed il computer si rivela un avversario temibile.
(Dischetto CCS)

Waterloo

Amiga - PC

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	14	SUONO	-
GRAFICA	★★★★	PREZZO	59000



Di primo acchito sono la rappresentazione grafica del gioco e la facilità della sua manipolazione con il mouse che sedurranno l'appassionato dei wargame tradizionali. Il campo di battaglia che ci circonda può essere osservato da diversi angoli di visuale in 3D. Ma anche se le istruzioni sono piuttosto chiare ci vorranno lunghe ore di preparazione prima di comprendere la strategia di questo famoso combattimento.
Benché molto visivo, Waterloo è in fondo indirizzato a più puri amanti del genere. Solo questi ultimi trarranno profitto dalla impressionante ricchezza del soft. Da prendere in considerazione solo in quest'ultimo caso. Per i neofiti sarà più produttivo rivolgersi ad altri wargame.
Impossibile trovare differenze tra la versione Amiga e la ST. Le note su quest'ultima sono le stesse già riportate: un gioco di qualità per i professionisti dei wargame. Sono ovviamente assenti anche in questa versione sia l'animazione che il sonoro, come del resto accade solitamente per i giochi di questo genere.
(Dischetto PSS)

(segue da pagina 15)
obblighi di gestione. I debuttanti apprezzeranno. E' da notare che esso è stato realizzato dalla PSS, che è uno dei grandi nomi del wargame. Generalmente, i programmi di questo editore americano sono d'alto livello e questo wargame d'iniziazione beneficia della sua grande esperienza in questo campo.

Per quanto concerne la semplicità d'accesso di Lords of the Rising Sun, tutto dipende dall'angolatura da cui si guarda. Lo si può vedere come un wargame semplice o come un gioco d'azione/strategia molto più complesso della maggioranza dei programmi di questo tipo (come Defender of the Crown per esempio). Questo gioco fa appello tanto alla riflessione che all'abilità ed è a volte difficile passare bruscamente dall'una all'altra.

Se scegliete di impersonare Yoshitsune, non sarete obbligati a partecipare alle scene d'arcade e giocherete su un piano puramente strategico. Ma sarebbe un peccato, perché è questa dualità che fa l'originalità del programma.

Senza le sue magnifiche scene d'azione, Lord of the Rising Sun non sarebbe che un wargame in mezzo a tanti altri.

Populous è senza dubbio il programma di più semplice accesso di questa selezione. E' abbastanza sorprendente constatare come un programma tanto ricco e di tale originalità si riveli di così semplice utilizzazione. Basta scorrere rapidamente le spiegazioni per cogliere lo spirito del gioco e si può cominciare una prima partita senza attendere. E' il tipo stesso di programma che si gestisce giocando e si espleta in modo soddisfacente fin dalla seconda partita. E' con l'uso che si assimila veramente il meccanismo del gioco e si riesce ad adattare la propria strategia ad una determinata situazione. Il segreto di questo successo sta in una progressione della difficoltà saggiamente dosata. I primi mondi non pongono problemi, e ciò vi lascia il tempo di familiarizzarvi con le differenti possibilità che vi sono offerte. Il gioco si complica nettamente in seguito, ma


Lord of the Rising Sun (Amiga)


Conflict Europe (Amiga)





Populous (Amiga)

quando l'avversario diventa ben più pericoloso, siete pronti ad affrontarlo.

Il campo di battaglia
I combattimenti di Conflict Europe si svolgono su una parte del continente europeo, localizzata intorno alla Germania. E' in questo paese, che occupa una posizione di transizione fra Est e Ovest, che si decidono le sorti della guerra.
Gli specialisti riconoscono che l'Europa dell'Ovest non tarderebbe a capitolare nel caso in cui la NATO non riuscisse a resistere in Germania. Bisogna dunque assolutamente bloccare i tentativi di sfondamento delle truppe del Patto di Varsavia, ma è pure evidente che ciò che avviene su altri teatri d'operazione influisce sull'esito del conflitto. La dominazione dell'Atlantico è particolarmente determinante, poiché da questo dipende l'arrivo dei rinforzi provenienti dagli Stati Uniti.
Voi non avete alcun controllo su questa battaglia navale, ma è possibile ottenere preziose informazioni sull'esito dei combattimenti fuori carta, consultando il terminale "warcom". E' molto importante mantenersi

Lord of the Rising Sun (Amiga)



regolarmente informati sull'evoluzione generale del conflitto per poter elaborare la propria strategia.
Non si può trascurare, per esempio, il fatto di dover impedire a tutti i costi alle forze del Patto di Varsavia d'accedere ai porti dell'Atlantico.
In Lords of the Rising Sun il combattimento per il potere si svolge su tutto il territorio giapponese. E' fondamentale cercar di controllare al più presto certi punti strategici che sono di vitale importanza per i fini del gioco, come i porti.
Populous presenta simultaneamente una cartina del mondo e un ingrandimento della zona su cui esercitate un'azione. Vi basta inquadrare un punto qualunque della carta generale per ottenere un ingrandimento della zona che vi interessa.
Non dimenticate soprattutto di tener sotto controllo ciò che avviene nei territori occupati dall'avversario. Il mondo in cui si svolge il conflitto è in perpetua modificazione, poiché ciascuno degli avversari estende il proprio territorio spostandosi sul mare. Così pure il rilievo può essere modificato ad ogni istante ed un maremoto può cambiare tutto brutalmente. Il mare ricopre allora la maggior parte delle terre, lasciando scoperte solo le regioni più elevate.
Questo programma di grande ricchezza presenta 500 mondi differenti, la cui struttura geografica e clima influenzano notevolmente l'andamento del conflitto.

La realizzazione
I wargame beneficiano raramente d'una realizzazione molto curata. Tradizionalmente i grafismi si riducono alla rappresentazione d'una carta piuttosto scialba. Quanto alla colonna sonora ed all'animazione, esse non hanno ragion d'essere in questo programma.
E' vero che questo tipo di gioco non si presta ad effetti spettacolari, e gli ideatori di wargame si danno raramente la pena di cercare di rendere i loro programmi più attraenti sul piano estetico.
Per un wargame tradizionale, Conflict Europe presenta una realizzazione superiore alla media.
Lo schermo di gioco rappresenta il quartier generale, con una carta che occupa quasi tutto il muro di fondo. Niente animazione né sonoro durante il gioco, si scoprono invece gradevoli schermi di presentazione.
Lords of the Rising Sun beneficia della più bella realizzazione di questa selezione. E' inutile vantare ancora una volta la qualità delle super-produzioni Cinemaware. Certo, qui le scene d'azione sono particolarmente messe in risalto con una grafica superba.
L'assedio al castello, l'attacco dei ninja o lo svolgimento d'una battaglia, sono dei piccoli capolavori molto stimolanti per i giocatori. Ma niente è stato trascurato e persino la parte strategica è gradevole, con una cartina del Giappone disegnata con cura.
Senza giungere a rivaleggiare con la bellezza di Lords of the Rising Sun, Populous beneficia



Falcon AT (PC)

Firezone (PC)



d'una realizzazione di qualità. Una buona parte dello schermo è occupata da icone differenti, il che non lascia purtroppo molto spazio per la zona d'azione. Nonostante ciò, la rappresentazione in prospettiva 3D e la qualità della grafica sono particolarmente gradevoli. In più, i cambi di scena, passando da un mondo all'altro, apportano una piacevole varietà: deserti, distese ghiacciate, eccetera.
Questi tre programmi possono permettervi di familiarizzare in modo gradevole con questo genere di giochi senza rischiare di restarne disgustati per sempre a causa della difficoltà che non incentiva i neofiti.
Populous offre un primo approccio ideale, perché, anche se non si tratta d'un wargame propriamente detto, presenta numerosi punti comuni con questo genere decisamente più abbordabile. E' un programma tanto originale che appassionante e la sua facilità d'accesso è anche un importante atout.
In un secondo tempo voi potrete cimentarvi con Lords of the Rising Sun.
Questa volta, si tratta sempre d'un wargame, ma la presenza di scene d'azione contribuisce a

Rebel Charge (Amiga)



Waterloo (Amiga)



renderlo più abbordabile per un principiante e rilancia l'interesse del gioco.
In seguito, non vi resterà più che tentare un vero wargame. L'ergonomia e la rapidità di Conflict Europe ne fanno un'eccellente scelta per debuttare. Una volta assimilato il meccanismo grazie a questi tre programmi, potrete immergervi in una storia e lasciarvi sedurre da questo tipo di gioco, scegliendo fra i grandi titoli disponibili sul mercato.

Per coloro che vogliano andare oltre

Un altro approccio del genere passa per simulazioni che presentano numerosi punti comuni con i wargame.
Carrier Command: un gran programma, metà simulazione, metà wargame. Appassionante e molto ben realizzato.
Falcon: la più bella delle simulazioni aeree, che esige un buon senso tecnico.
Red Storm Rising: un'eccellente simulazione d'un conflitto moderno.

I debuttanti

Fire Zone: un altro programma d'iniziazione, firmato PSS sul tema della fantascienza. Un wargame interessante e non troppo difficile.
Battle Tank: questo programma su micro si accompagna ad una piattaforma sulla quale sono collocati dei tank. Un buon approccio dei giochi da tavolo, a metà strada fra wargame e gioco di società.

I giocatori esperti

Rebel Charge at Chickamauga: un wargame di buon livello che ricostruisce una battaglia della Guerra di Secessione.
UMS: un successo nel genere su micro. Potete cimentarvi in battaglie celebri e vi offre, inoltre, la possibilità d'acquisire dei moduli in seguito, come quello sulla guerra del Vietnam. Un grosso sforzo a livello di realizzazione, il teatro d'operazione è rappresentato in 3D nel suo insieme. Ma le regole sono le stesse tanto per il conflitto del Vietnam che per una battaglia ambientata nell'antichità, ciò che è a dir poco sorprendente, visto lo sviluppo tecnologico attuale.
Waterloo: un'onesta ricostruzione dell'ultima battaglia del piccolo, grande imperatore. Una rappresentazione in 3D, ma le differenti unità sono difficilmente identificabili. Si trovano tuttavia alcune innovazioni molto interessanti.



Carrier Command (ST)



UMS (PC)



Vulcan (CCS)



RETROSPETTIVA

I VIDEOGIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

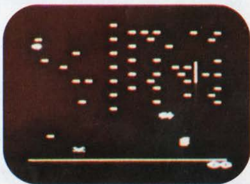


CENTIPEDE

Ricordate questo game in cui ci si doveva difendere dall'attacco di vari insetti che si muovevano zigzagando fra un fungo e l'altro? Un millepiedi entrava da uno dei lati superiori dello schermo e "scandiva" lo spazio di gioco da destra a sinistra, cambiando direzione e scendendo di una riga ogni volta che incontrava un fungo o arrivava contro un lato dello schermo. Lo scopo del gioco era quello di disinfestare il vostro prato da tutti gli insetti parassiti e soprattutto dal frenetico vermicello.

Il gioco

Per distruggere un fungo bisognava colpirlo tre volte e naturalmente il punteggio era in funzione del numero. Il millepiedi era composto di due parti: la testa ed il corpo.
La testa era naturalmente quella che valeva più punti: 100 punti contro 10 di un semplice segmento del corpo però, ahimè aumentava anche la difficoltà.
Quando il millepiedi arrivava all'ultima riga sul fondo si girava e risaliva lo schermo fino a circa un terzo della sua altezza. Questo terzo inferiore di schermo era il vostro spazio di manovra (cioè era lo spazio entro il quale potevate muovere il vostro cannone) e Centipede continuava ad andare su e giù qui dentro fino a che non lo colpivate definitivamente.
Il ragno entrava casualmente da uno dei lati dello schermo e se toccava un fungo lo faceva sparire. Nella variante facile il ragno è innocuo, in quella difficile, invece, se vi colpiva perdevate un cannoncino.
Il suo valore, se colpito, era inversamente proporzionale alla distanza a cui si trovava dal vostro cannoncino, cioè più era vicino a voi più punti guadagnavate (300 punti alla massima distanza, 600 alla media e 900 punti alla minima).
Quando Centipede incontrava uno di questi funghi velenosi impazziva venendo contro di voi all'impazzata. Si poteva giocare indifferentemente sulla variante facile o su quella difficile, e bisognava rimanere sempre sul primo schermo di gioco; cioè non bisognava mai distruggere completamente il Centipede, ma lasciarne scorazzare 2 o 3 segmenti nel terzo inferiore del campo di gioco.
Centipede è stata una delle più riuscite trasposizioni bar/micro che siano mai state fatte allora.



INSERT COIN

BIG HOUSE (Gottlieb)

Simpatico flipper che vi propone di partecipare addirittura ad un'evasione da un carcere di massima sicurezza! Infatti quando sarete riusciti a mettere 2 o 3 palline sulla rampa alla vostra destra e colpire quindi la spirale al centro, sarete pronti a farle evadere tutte e quante contemporaneamente. In che modo? Semplice! Appena colpita la spirale, il flipper ve le lancerà a tutta birra attraverso il grande tubo alla vostra sinistra; dovrete essere molto veloci e abili a prenderle e a mantenerle in gioco il maggior tempo possibile. Dopo aver fatto scattare l'evasione multi-balls, e per tutta la sua durata (fino a quando si ha almeno una palla in gioco), si accenderà il proiettore del guardiano della prigione alla ricerca disperata dei fuggitivi. Esso, accompagnato da un sonoro gradevolissimo, coinvolgerà il giocatore in una sarabanda di luci e suoni perfettamente in armonia tra loro. Se voi riuscirete ad entrare nella enigmatica "Big House", sarete coinvolti nella novità meccanica della Gottlieb: letteralmente sentirete sotto le vostre mani la steel-feel (sensazione d'acciaio). A voi scoprirla.



S.P.Y. SPECIAL PROJECT (Konami)

Un coin-op dedicato probabilmente all'agente segreto più famoso del mondo: James Bond alias 007. La sensazione si ha già dalla presentazione, che consiste in una panoramica di stile classicamente bondiano e cioè una veloce panoramica su belle donne, stupende macchine ed infine su lui che sparerà un colpo verso di voi, proprio come nei film della famosa serie. Non avendo finito il gioco non sappiamo per certo la missione di cui è protagonista, possiamo immaginare che sarà per sabotare e distruggere un missile nucleare, nascosto un un'isola misteriosa.
L'azione del gioco si svolge dapprima sul mare e successivamente sulla terra ferma, fino ad arrivare alla grande villa di cui non diremo nulla per non rovinarvi la sorpresa. Sopra il mare, il combattimento verrà fatto praticamente a pelo d'acqua, e l'agente si servirà addirittura di speciali razzi per avvicinarsi il più velocemente possibile all'isola. Gli avversari non staranno certamente a guardare, e vi spareranno ogni genere di colpo, alcuni volano addirittura su deltaplani, mentre voi colpendo quelli che avranno rispetto agli altri, un colore diverso vi daranno delle armi più utili del semplice fucile che avete in dotazione: fucile che spara tre colpi contemporaneamente (10 spari a disposizione), mitraglia (50 spari), pistola (20 spari), bombe a mano (7 spari) ed infine il Fireball che distrugge tutto, sarete così molto più competitivi essendo uno schermo non tanto facile. Gli schemi successivi, che si svolgono sull'isola, vedranno il nostro eroe combattere anche con calci e pugni, sullo sfondo una città abbandonata e semidistrutta, fino a quando arriverà davanti a un grande cancello, dove lo aspetterà un energumeno non difficile da eliminare. Ucciso questo, si aprirà il cancello e sarete pronti per affrontare il lunghissimo viale che conduce alla grande villa, cercheranno in tutti i modi di farvi la pelle, importante che siate veloci ed abbiate molto colpo d'occhio.
Anche se un po' più avvincente di altri videogiochi dello stesso genere, avendo delle trovate e situazioni di gioco nuove, si dimostra troppo simile e quindi ripetitivo, essendo ormai un genere troppo sfruttato e quindi povero di idee.

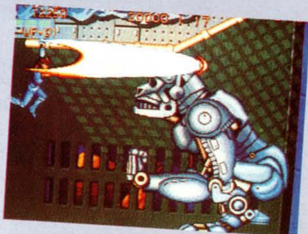








STRIDER (Capcom)



Nuovissima uscita della Capcom, che i "vecchi" giocatori conoscono fin troppo bene per aver prodotto, in questi ultimi anni, una serie di videogiochi stupendi graficamente, ma talmente difficili da aver reso nevrotici molti di loro.
Questo Strider, dopo averlo saggiato con qualtche partita, sembra che segua la stessa strada dei predecessori, infatti la grafica è di una linea quasi stupefacente.
L'azione del gioco non è da meno, il protagonista è una specie di combattente ninja trasportato nel futuro (la storia è ambientata nel 2048), che contrasta con una capacità di combattimento e acrobazia notevoli, una serie di animali stranissimi e ferocissimi, il tutto ambientato in varie parti del mondo: dalla Jungla Amazzonica (esisterà ancora?) alla steppa siberiana, fino ad arrivare sui tetti delle case di Mosca. Di Strider, che ha tutte le qualità per diventare un videogioco di successo, esiste anche una versione su Amiga.

WRESTLE WAR (SNK)

In un periodo che vanno di gran moda i video del genere picchiatutto, la Sega non si poteva sottrarre e ha sfornato questo Wrestle War, gioco ambientato nel violento mondo del catch, ritenuto da molti solo un fatto spettacolare che ha poco a che vedere con lo spirito sportivo. Il coin-op sta perfettamente in linea con questa filosofia, di colpi proibiti ve ne sono a volontà, compresi i voli fuori ring e i tentativi da parte del vostro avversario di fracassarvi la sedia sopra la testa. La battaglia sul ring è incitata da una folla urlante, e diretta (si fa per dire) da un'arbitro agitato come un pazzo, sveltissimo a battere i fatidici tre seconti che sanciranno la vostra vittoria (o sconfitta).
Sullo schermo a fianco delle rappresentazioni grafiche dei volti dei combattenti, appaiono l'energia, il tempo che si ha a disposizione per concludere il match (tre minuti il tempo massimo) ed infine il time-bonus che inizia da ben 100.000 punti. Gli avversari che si affrontano sono in totale otto, logicamente sempre più agguerriti, tecnici e cattivi; se avrete la forza e la volontà di batterli tutti, diventerete campioni del mondo con relativa cintura. Un videogioco che vi farà sudare le proverbiali sette camicie.



ITALIAN IASP SCOREBOARD

• LA CLASSIFICA • • COIN-OP •

VIDEOGIOCO	PUNTI	PLAYER	CITTA'
CAPCOM BOWLING	289	Tellini	FI
GAPLUS	646.900	Gilio	BO
HYPER SPORTS		Buono	
(JOYSTICK+PULS)			
- NUOTO	47"39	Tellini+Bandini	FI
- PIATTELLO	19.000	Tellini+Bandini	FI
- CAVALLINA	9.65	Tellini+Bandini	FI
- ARCO	10.800	Tellini+Bandini	FI
- PESO	550	Tellini+Bandini	FI
- ASTA	5.95	Tellini+Bandini	FI
- CONTINUE	673.320	Tellini+Bandini	FI
- HOT CHASE	283.210	Tellini	FI
- KARATE CHAMP I	414.200	Miccoli	MI
- KONAMI 88			
(JOYSTICK+PULS)			
- 3 GIRI	361.110	Tellini+Bandini	FI
- 100 M	7"23	Tellini+Bandini	FI
- LUNGO	11.00	Tellini+Bandini	FI
- PIATTELLO	26.000	Tellini+Bandini	FI
- 4x100	30"42	Tellini+Bandini	FI
- 110 H	8"98	Tellini+Bandini	FI
- ARCO	6.400	Tellini+Bandini	FI
- GIAVELLOTTO	115.36	Tellini+Bandini	FI
- ALTO	2.40	Tellini+Bandini	FI
LEGEND OF HERO TONMA	610.000	Tellini	FI
MARBLE MADNESS	206.490	Miccoli	MI
STAR FORCE	719.600	Miccoli	MI
SUPER MONACO GP	3.423	Tellini	FI
THUNDER CROSS	4.091.520	Miccoli	MI
WARDNER	5.686.150	Bandini	FI
1943	1.123.730	Dossena	MI

Eccoci arrivati all'ormai già consueto appuntamento con l'ITIS, che non è una scuola (era inevitabile la pioggia di battutine di spirito su questa sigla): si tratta invece della classifica ufficiale dello IASP, nella quale sono raccolti tutti i record sui coin-op che abbiano una documentazione valida al 100%, cioè che siano corredati di fotografia o, meglio ancora, di diapositiva.
Questo mese i record non sono tantissimi perché si tratta di quelli ottenuti nel periodo di Natale (vi ricordate che abbiamo scritto che saranno pubblicati solo i record NUOVI, per rendere più dinamica la classifica?), per cui anche i campioni preferiscono di tanto in tanto avere a che fare con forchette e bicchieri, piuttosto che con joystick e pulsanti. Alcuni sono a livello mondiale, mentre altri sono spudoratamente bassi: questo per stimolarvi a scriverci per dimostrarci che anche tra di voi ci sono fior di campioni che sanno fare di meglio e che si vogliono far conoscere da tutt'Italia.

Vi ricordiamo che l'indirizzo per ogni informazione, consiglio, record, ecc.. ecc.. è:
Luca Dossena
via Console Marcello, 25
20156 Milano



consulta questo elenco dei **VIDEOGIOCHI ORIGINALI** disponibili

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	ARGOMENTO	AMI	MS/DOS 3	MS/DOS 5	MS/DOS 3&5	MS/DOS Scheda	ST	
			25	18	3D POOL	Biliardo							
				25	4 SOCCER SIMULATOR	Calcio				29			TRA
					AFRICAN RAIDERS	Rally Parigi-Dakar	28	28					
				18	AMERICAN ICE HOCKEY	Hockey su ghiaccio	49			49			TRA
					BEACH VOLLEY	Pallavolo spiaggia	39						
					BILLIARDS SIMULATOR	Biliardo	40	50	50				
				18	BLUE ANGELS	Volo pattuglia acrobatica	38	45	45		HCEV	38	
					BRUCE LEE	Arti marziali				49	HCEV		
					BUDOKAN	Arti marziali		59	59		HCEV		ITA
			15	15	CALIFORNIA GAMES	Vari	25	29			CE	29	
			40		CAVEMAN UGH-LIMPICS	Olimpiadi età pietra							
					DAILY DOUBLE HORSE RACING	Ippica	39		39				
					DIVISION ONE	Calcio	15						
					EARL WEAVER BASEBALL	Baseball		45	45				
					FAST BREAK	Basket	39		59		HCE		
					FAST LANE	Auto	38						TRA
					FERRARI FORMULA 1	Auto		45	45		HCE		
18		18			FIGHTING SOCCER	Calcio	18					49	TRA
				26	FOOTBALL MANAGER II+exp. kit	Calcio management	38						TRA
				15	esp. EXPANSION KIT	Calcio management	24						TRA
			15	15	FOOTBALLER OF THE YEAR II	Calcio							TRA
			25	18	FORMULA 1 MANAGER	Auto	39	39	39		HC		ITA
					GAZZA'S SUPER SOCCER	Calcio	29						TRA
				39	GRAND PRIX CIRCUIT	Auto	42	69	69		HCE		
15					HARD DRIVIN'	Auto	29						
					HOT BALL	Calcio 1-4 giocatori	49						
					INDIANAPOLIS	Auto		45	45		CEV		ITA
			22	18	ITALY '90 SOCCER	Calcio	39	39	39		HC		ITA
			20	18	JACK NICKLAUS	Golf	38	38			HCE		
			12		esp. COURSE DISK	Golf	24						
			39		JOHN MADDEN FOOTBALL	Football americano			59		CE		
					KENNY DAGLISH SOCCER MATCH	Calcio	39						
			21	15	KICK OFF	Calcio	29					29	TRA
					esp. EXTRA TIME	Calcio	18					18	ITA
					KINGS OF THE BEACH	Pallavolo spiaggia			69		CEV		
			25		LEADERBOARD BIRDIE	Golf	29						
					LOMBARD RALLY	Auto rally	59	59	59		CE		
39/49		29	39	29	MICROPROSE SOCCER	Calcio	49	49	49		HCE		TRA
				15	MINI PUTT	Minigolf		45	45		HCE		TRA
			29		OMNI PLAY BASKETBALL	Basket	49						
					OMNI PLAY HORSE RACING	Ippica	49		49		CEV		
			18	18	PASSING SHOT	Tennis	29						TRA
			20		POWER BOAT	Motoscafo		38	38		HCEV		
					PRO TENNIS TOUR	Tennis	39					39	
				39	RACK'EM	Biliardo			45		HCE		
					RVF HONDA	Moto 1-2 giocatori	59					59	
			42		SERVE AND VOLLEY	Tennis 1-2 giocatori			69		CE		
			39	29	STUNT CAR RACER	Auto	59						
			22	18	SUPER SKI	Sci	39					39	TRA
					SUPERLEAGUE SOCCER	Calcio management	28						TRA
			22		TEST DRIVE	Auto	22						TRA
			20	18	THE DUEL-TEST DRIVE II	Auto	42	42	42		HCE		
			12		esp. THE MUSCLE CARS	Auto	24	24	24		HCE		
			12		esp. THE SUPERCARS	Auto		24			HCE		
			12		esp. CALIFORNIA CHALLENGE	Auto	24	24	29		HCE		
					esp. EUROPEAN CHALLENGE	Auto		24	24		HCE		
				18	THE GAMES WINTER SUMMER	Vari invernali+estivi							
					THE CYCLES	Moto	38	38	38		HCEV		
			15		THE GAMES SUMMER ED.	Vari estivi	25		29				TRA
					VETTE	Auto			69		CE		
			15	15	VOLLEYBALL SIMULATOR	Pallavolo		39	39		HCEV		TRA
					WORLD DARTS	Freccette			15				
					WORLD TOUR GOLF	Golf	33	45	45				TRA
					ZANI GOLF	Golf	45					45	

LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga* MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST
Nella colonna MS/DOS: 5 =5.25" 3=3.5" 3&5= entrambi i formati nella stessa confezione * SCHEDA=scheda grafica: C=CGA, H=HERCULES, E=EGA, V=VGA;
dove non è specificata si intende CGA. Nell'ultima colonna: TRA=manuale in italiano, ITA=software e manuale in italiano.

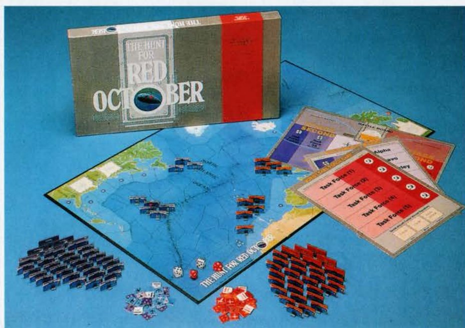
NON SOLO VIDEO...

THE HUNT FOR RED OCTOBER

L'intera marina sovietica è all'inseguimento di Marko Ramius, il comandante russo che ha deciso di portare in occidente il suo sommergibile Ottobre Rosso, il più potente mezzo navale esistente.

Le fredde e scure acque del Circolo Polare Artico nascondono il primo campo di battaglia: sagome silenziose scivolano sotto le onde, mentre gli squadroni aerei prendono posizione. THE HUNT FOR RED OCTOBER (TSR), wargame, dispone di ben otto scenari di combattimento, ognuno dei quali rappresenta una differente situazione ed utilizza differenti gruppi di navi ed aerei e differenti posizioni di partenza. I primi tre scenari, *La Pattuglia Artica*, *La Fuga dell'Ottobre Rosso* e *Il Convoglio del Nord Atlantico*, sono adatti per cominciare a giocare e familiarizzare con le regole e le possibilità di utilizzo dei pezzi, che sono veramente molti, divertendosi in partite veloci e mozzafiato. Divenuti più esperti nel manovrare mezzi bellici di grossa portata, potrete utilizzare con soddisfazione altri quattro scenari: *Norvegia*, *Lunga Vita alla Regina*, *Il Guanto del Guerriero* e *Assalto Anfibio*. Potrete così utilizzare un maggior numero di pezzi e ampliare lo spazio strategico di gioco: sempre più nazioni sono coinvolte! Ma solo nell'ultimo scenario *Guerra Nell'Atlantico*, tutti i pezzi saranno in campo nella partita finale che potrà durare molte ore impegnando i giocatori allo spasimo in uno scontro totale fra le forze della NATO e quelle del Patto di Varsavia per la supremazia militare.

THE HUNT FOR RED OCTOBER, è un wargame ricco di inventiva ma ricco nel regolamento, concepito in modo da consentire una giocabilità molto estesa e sempre nuova, creativo nell'ambientazione molteplice e differenziata, rigoroso nella logica tattica e strategica. Il regolamento è disponibile accuratamente tradotto in fascicolo a parte. Il gioco costa L.43900.



DUNGEONS & DRAGONS: NOTIZIE PER CHI GIOCA IN LINGUA ITALIANA

Se siete già al D&D Companion, o se ci arriverete presto, vi farà piacere sapere che è già disponibile il modulo avventura CM1 *La Prova dei Signori della Guerra*, in edizione italiana per 2-10 personaggi dal quindicesimo livello di esperienza in su.

CM1 è un modulo campagna nel quale è descritto dettagliatamente il territorio del Norwold, argomento del contendere. Per chi non fosse ancora arrivato al livello Companion, sono elencati otto personaggi pronti da usare e, per chi desiderasse una visione completa del D&D Expert e Companion, è possibile far combaciare la mappa giocatori del CM1 con quelle delle pagine 16 e 17 del modulo X1 *L'Isola del Terrore*. Questo modulo consente, come il D&D Companion del resto, di emancipare definitivamente i personaggi dal comportamento primario di gruppo orda teso solo alla propria sopravvivenza, per farne dei personaggi capaci di organizzare e costruire, oltre che di difendere un territorio, il Norwold, per fondare e amministrare un regno. Uscita finalmente dai dungeons bui e popolati di mostri, potrete spaziare per campagne e colline; vi toccherà di combattere, ma potrete anche stabilire alleanze risolutive laddove sia possibile e adottare comportamenti collaborativi, perché il vostro scopo a questi livelli è costruire. Fantastico no?

Sia *The Hunt for Red October* che *Dungeons & Dragons*, sono distribuiti da:
PERGIOCO via S. Prospero, 1 - 20121 Milano. Tel. 02/ 808031. Ordini telefonici. Vendita Postale e Corriere.



HOME VIDEO

L'iniziativa "Segui Pinocchio scopri Disney" sta avendo un notevole successo. La frizzante serie di nuove cassette a partire da "Duck Tales - Avventure di Paperi", "Su, sempre più su", "La storia di Paperino", "Un maggiordomo nel Far West" e "Tanto caro al mio cuore, tanto per citarne alcune, ha onquistato tutti. Ma ora parliamo di...





Charley e l'Angelo

Ci troviamo negli Stati Uniti nel periodo più nero che questa nazione abbia mai vissuto: gli anni della Grande Depressione. Charley Appleby (Fred Mc Murray) è un modesto commerciante preoccupato unicamente di barcamenarsi alla meglio in quei difficili anni. Il suo animo è talmente inaridito, da gioire solamente al tintinnio del suo registratore di cassa, gran brutto quadro, non è vero? Ma non abbiate paura, a capovolgere la situazione





arriva sulla terra un apprendista angelo, intenzionato a salvare, a tutti i costi, l'anima mercenaria del suo protetto. Da quel momento la vita di Charley è sconvolta da una serie di avvenimenti che lo aiuteranno a diventare un uomo generoso e simpatico, capace di affrontare la vita in tutte le sue sfaccettature con spirito rinnovato. Una commedia divertente e adatta a tutti.

Amici per la pelle

Vi ricordate di Winny Puh (lo abbiamo conosciuto appena il mese scorso attraverso questa guida) e del piccolo Christopher Robin? Il simpatico bambino vi divertirà con le sue nuove avventure, specialmente quando con la fantasia si avventura nel bosco



dove abita l'orsetto Winny, il quale è tanto goloso di miele che, al solo sentirne parlare... è capacissimo di fare follie. Anche Tappo fa parte dell'allegra brigata, infatti il nostro simpatico coniglio, trova un nuovo piccolo amico a cui tutti, con grande impegno, devono insegnare a volare. Anche Ih-Oh, l'asinello triste, trova , in questa storia, dei compagni molto ben disposti a risollevargli il morale. Quindi Winny Puh cerca di non far emigrare Tappo, e, per finire, ci aspetta il Far West!



La Marchesa Von...

Ecco un film della serie dedicata al "Cinema Europeo d'Autore" che arriva ad arricchire la nostra videoteca.
E' uno stupendo film, tratto dal testo di Kleist fedelmente e ironicamente insieme. Lo stile è quello raffinato di Eric Rohmer e i protagonisti rappresentano molto bene le rispettive parti: parliamo di Edith Clever e Bruno Ganz della rinomata scuola del teatro "Schaubuhne". Con la sua riconsciuta sensibilità verso il mondo lettarario e cinematografico, Rohmer, porta sulle scene un soggetto in costume ponendo la massima attenzione alla cura del "particolare".

La vicenda si svolge, presumibilmente, in Lombardia verso il 1799. La Marchesa Von O (Edith Clever) è una giovane vedova con due figlie viene salvata da un ufficiale e viene poi obbligata a bere una tisana che le provoca un sonno profondo. Infatti, la trama dice che durante l'assedio, un ufficiale russo (Bruno Ganz) salva la marchesa dalla violenza dei soldati, ma più tardi, durante la notte, mentre la donna dorme sotto l'effetto del narcotico, ormai perdutamente innamorato di lei, non sa resistere dinnanzi a tanta bellezza e approfitta di lei.
Qualche tempo dopo, la marchesa si scopre in "dolce attesa" e, malgrado le sue proteste di innocenza, viene cacciata di casa. Decide allora di pubblicare su un giornale un "annuncio scandaloso" dove invita il padre del bambino a rivelarsi, dichiarandosi disposta a sposarlo. Tra la meraviglia di tutti, si presenta il suo antico salvatore. Una storia magistralmente interpretata e visivamente sofisticata: questo film di Eric Rohmer rappresenta un felicissimo incontro tra cinema, pagina letteraria e pittura.



SPACE HARRIER II ™

Entrato nel mondo della fantasia, il terrificante "devastatore nero" ha imposto la sua crudele tirannia. In questa eccellente sequenza "SPACE HARRIER II" interviene all'insegna della sfida nel vero stile shoot-'em-up.

Fatti strada attraverso 12 fantastici livelli di frenetica azione, con possibilità di buoni che incrementeranno la tua resistenza.

Effetti sonori, musica e grafica sorprendenti hanno contribuito alla creazione di una delle più autentiche conversioni.

Disponibile a Febbraio per C64 c./d. - SPECTRUM c. - ATARI ST - AMIGA.



ATARI ST



C64



SPECTRUM





AMIGA

GRANDSLAM

LEADER